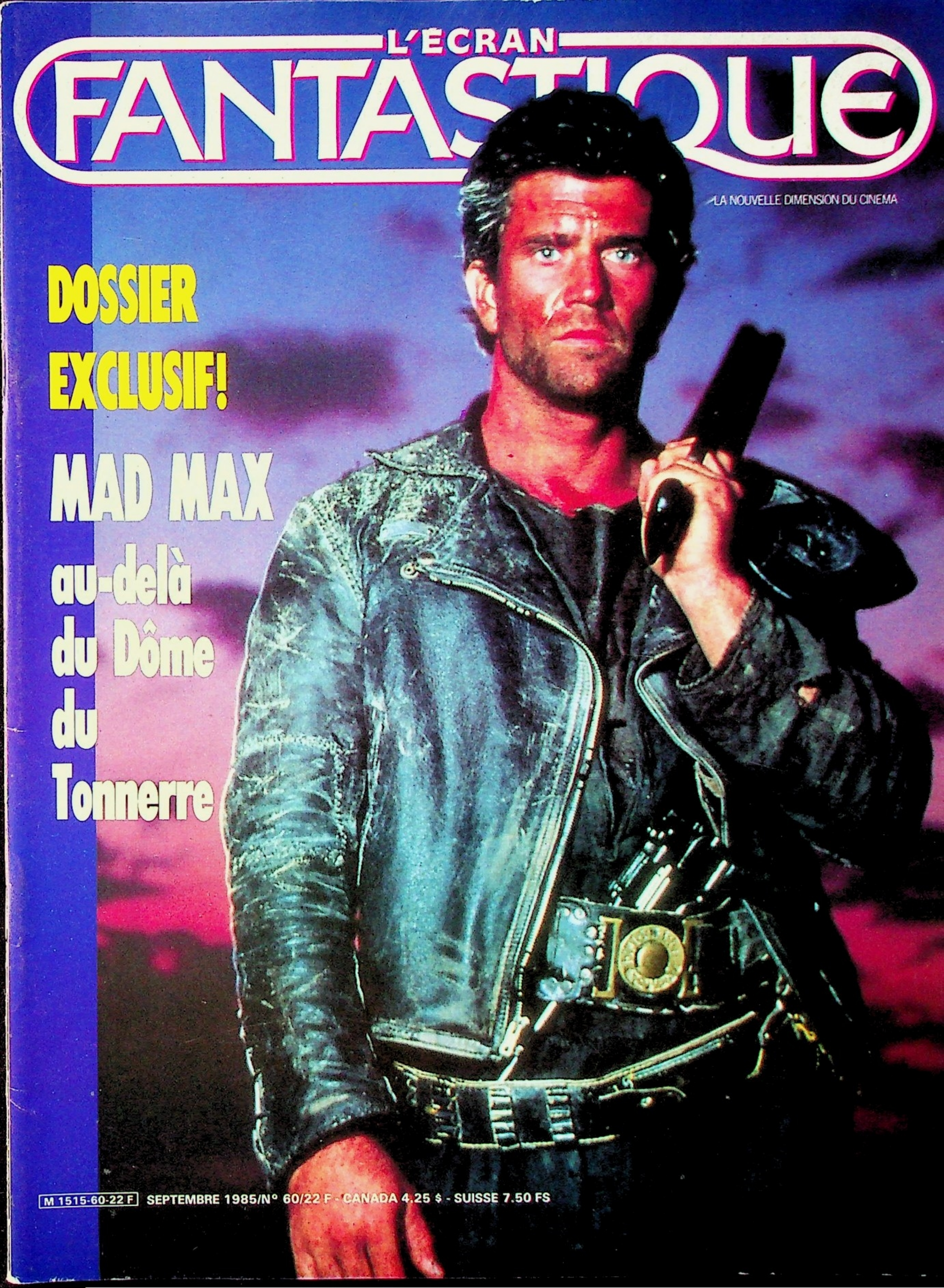

L'ECRAN
FANTASTIQUE
LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA
DOSSIER
EXCLUSIF!
MAD MAX
au-delà
du Dôme
du
Tonnerre
M 1515-60-22 F
SEPTEMBRE 1985/N° 60/22 F - CANADA 4.25 $ - SUISSE 7.50 FS



Sommaire

L'ECRAN FANTASTIQUE

Rédacteurs en chef : Alain Schlockoff et Cathy Karani. **Secrétaire de rédaction :** Gilles Polinien. **Comité de rédaction :** Jean-Pierre Andrevon, Bertrand Borie, Pierre Gires, Dominique Haas, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff, Daniel Scotto. **Collaborateurs :** Forrest J. Ackerman, James H. Burns, Elisabeth Campos, Cathy Conrad, Richard Comballot, Hervé Dumont, Claude Ecken, Alain Gauthier, Lee Goldberg, Michel Gires, David Hutchinson, Chris Anderson, Brian Lowry, Norbert Moutier, Richard D. Nolane, Xavier Perret, Jean-Pierre Piton, William Rabkin, Tom Siacca, Steve Swires, Nicolas Tournier, Tchalaï Unger, Charlotte Werhner. **Maquette :** André Frossard. **Correspondants :** Donald Farmer, Randy et Jean-Marc Lofficier, Anthony Tate, Laurent Bouzereau (U.S.A.), Uwe Luserke (Allemagne), Giuseppe Salza, Riccardo F. Esposito (Italie), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique), Philip Nutman (G.B.), Hector R. Pessina (Argentine), Tomoyuki Hase (Japon). **Remerciements :** Jean-Marc Lofficier, Laurent Bouzereau, le magazine « Première » et les services de presse de : A.A.A., C.I.C., Fox, Gaumont, U.G.C., Walt Disney, Warner Columbia. **Directeur de la publication :** Alain Schlockoff. **Abonnements :** I. Média, 69 rue de la Tombe Issoire, 75014 Paris. **Tarifs :** 12 numéros : 220 F (Europe : 280 F). Autres pays (par avion) : nous consulter. **PUBLICITE :** au journal. **Notre couverture :** Mel Gibson dans « Mad Max, au-delà du dôme du tonnerre » (Warner-Columbia). L'Ecran Fantastique Magazine est édité par I. Media. Commission paritaire : n° 65 957. Distribution : N.M.P.P. Réassorts et modifications : Reso. Tél. : 824.38.34. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. © 1985 by I. Media et les rédacteurs. Tous droits réservés. Dépôt légal : 3e trimestre 1985. Composition et montage : Edimpra. Photogravure quadri : Sigma Color. Impression : Rotoffset, Meaux. **EDITION :** I. Media, 69 rue de la Tombe Issoire, 75014 Paris. Téléphone : 327.52.78. **Rédaction :** 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.

EDITORIAL

LE RETOUR DE LA GRANDE AVENTURE !

Voici donc cette étonnante rentrée cinématographique à laquelle nous vous avions convié le mois dernier !
C'est à présent chose faite : nous avons vu *Mad Max 3*, que vous ne tarderez pas à découvrir à votre tour dès le 25 septembre. Devant la qualité de cette œuvre exceptionnelle, il est aisé de comprendre pourquoi nous avons choisi de lui consacrer l'essentiel de ce numéro ! (1)
Le dossier que nous vous présentons a été réalisé, sur place, à « Bartertown », par Randy et Jean-Marc Lofficier, envoyés spéciaux de l'Ecran Fantastique en Australie. Il est probablement l'un des plus importants et des plus riches que vous pourrez lire sur le sujet. Nous aurions pu le développer davantage, si nous ne nous étions heurtés à des contraintes matérielles, qui nous empêchent d'approfondir également l'étude d'autres films-événements du mois : le nouveau et excellent James Bond *(Dangereusement vôtre)*, le superbe *The Bride* ou encore le surprenant *Legend*. Pour l'heure, nous tentons de trouver un juste équilibre en réalisant, selon nos moyens, le magazine le plus complet sur une actualité aussi féconde que diversifiée.
Troisième volet de la saga imaginée par George Miller, *Au-delà du dôme du tonnerre* est non seulement une nouvelle aventure de Mad Max, mais également la brillante démonstration d'une séquelle qui, plus que d'égaler l'original, parvient, par une combinaison de volonté et de talents, à le surpasser ! Ce n'est certes pas la première fois (cf. *Le retour du Jedi*). Mais *Mad Max 3* surprend dans la mesure où rien ne semblait nous préparer à un tel film, et surtout pas les deux précédents épisodes ! Si *Le dôme du tonnerre* reprend certains thèmes du premier chapitre (la catastrophe nucléaire, appréhendée au début des aventures de Mad Max, a bel et bien eu lieu) et quelques situations du second (des combats époustouflants, des affrontements-poursuites en voitures homériques), l'œuvre commune de George Miller et George Ogilvie va bien plus loin à tous points de vue. Bénéficiant d'un excellent scénario, riche, complet, définissant bien ses personnages multiples, et d'une mise en scène d'une grande virtuosité technique et artistique, *Mad Max 3* possède les dimensions d'une épopée, et constitue l'une des œuvres majeures du cinéma de science-fiction des années 80...

Plusieurs innovations méritent d'être signalées dans cet éditorial. Tout d'abord, nous profitons de la rentrée pour améliorer le « look » du magazine, afin d'en rendre sa lecture plus agréable et plus attrayante. Nous avons également voulu introduire des éléments visuels nouveaux : des posters de vedettes détachables, et des pages à découper vous permettant de retrouver, en 3-D, des décors et situations du cinéma et du fantastique. Ce mois-ci, c'est bien sûr le petit monde de Mad Max que vous pourrez reconstituer grâce à des ciseaux et de la colle !
Ce n'est pas tout : ainsi que nous vous en informions en août, l'Ecran Fantastique et la firme CBS/Fox se sont associés pour la création d'une collection-vidéo spécialisée. Une collection « fantastique » de plus ? Pas exactement : plutôt l'un des prolongements de notre action visant essentiellement à défendre un cinéma de qualité. Il s'agit, en l'occurrence, de promouvoir des œuvres d'une excellente facture, rarissimes *(Histoires d'outre-tombe* premier titre choisi, n'avait pas été projeté en France depuis au moins dix ans), inédites *(Vault of Horror*, baptisé *Le caveau de la terreur)*, ou parfois méconnues, dont la sortie vidéo constituera un mini-événement, du moins nous l'espérons. Nos lecteurs seront, bien entendu, les premiers informés, et des concours permettront aux plus chanceux et perspicaces d'entre vous de les recevoir.
Toutes remarques et suggestions de votre part sur toutes ces nouveautés seront les bienvenues !

Alain Schlockoff

(1) Sacrifiant ainsi quelques-unes de nos rubriques habituelles, que vous retrouverez cependant dans notre prochain numéro.



actualité musicale

Mad Max : Beyond Thunderdome

(Chansons de Tina Turner : Terry Britten, Graham Lyle et Holy Knight ; musique du film : Maurice Jarre/Royal Philharmonic Orchestra - Pathé Marconi 2403801 - France)

Deux aspects assez distincts dans ce disque. La face consacrée à Tina Turner — par ailleurs principale protagoniste de Mel Gibson dans le film — avec deux titres : « We Don't Need Another Hero » et « One of the Living », auxquels il faut ajouter la version orchestrale du premier. « We Don't Need Another Hero » présente un attrait égal à celui qu'on peut éprouver pour les génériques des James Bond : outre le fait que la voix de Tina Turner se prête admirablement à ce type de chanson, l'orchestration est remarquablement soignée et prenante, en particulier par sa progression qui mêle, à des niveaux divers, des aspects fort complémentaires : synthétiseurs, rythmique, mais aussi saxo (reprise du refrain en relais de la chanteuse, cordes ou chœurs venant en contrepoint dramatiser le crescendo instrumental). Précisons qu'un 45 t (Pathé Marconi 2007137) est paru des versions chantée et instrumentale de « We Don't Need Another Hero », mais raccourcies, chacune, d'environ 1'30...

La deuxième face nous présente environ 25 minutes de la musique de Maurice Jarre, à travers trois extraits.

Maurice Jarre, dont on reparle décidément beaucoup ces temps-ci — outre *La route des Indes*, *Witness* et notre *Mad Max III*, il vient de signer un très bon *The Bride* dont on ne peut qu'espérer un enregistrement — s'est convenablement plié aux recettes du genre telles que les avait si excellement mises en place Brian May dans ses musiques pour les deux premiers films de la série : dramatisation symphonique, importance des percussions, violence des rythmes. « Bartertown », après un début sombre et tendu que Brian May n'eût vraisemblablement pas renié, nous présente une séquence où prédominent les percussions et dans laquelle le style de Jarre se reconnaît aisément, puis une mélodie non moins typique de ce musicien — appuyée par les ondes Martenot. Toutefois, si l'on en était resté là, il n'y aurait pas vraiment de quoi pavaner — l'extrait manque en particulier d'atmosphère — d'autant que « The Children » l'extrait suivant, est sans grande surprise. Mais en compensation, le long « Coming Home » (15 minutes) va quant à lui nous combler à tous les niveaux. Si le début est dans la continuité du reste de la partition, l'orchestre se déchaîne bientôt, conforme au climat de violence et de grands espaces du film, remarquablement perçu cette fois par Maurice Jarre qui, tout à la fois, se régale et nous régale : l'ampleur des thèmes et de l'orchestration, soutenue par une direction d'orchestre vigoureuse, confère un aspect glorieux et épique à la musique qu'agrémentent au passage l'orgue et les chœurs : l'ensemble baigne dans un climat de violence peu à peu paroxystique, voire apocalyptique, auquel de cinglantes percussions (sur le modèle de Brian May) participent largement, et dans le crescendo duquel mélancolie, lyrisme et action alternent avec bonheur, faisant en même temps celui de l'auditeur le plus exigeant.

The Emerald Forest

(Junior Homrich, avec la collaboration de Brian Gascoigne — Varese STV 81244)

Nous avions déjà souligné tout l'intérêt de cette musique dans nos articles et interviews sur le film, notamment pour l'intime relation créée entre celle-ci et l'image (E.F. n°58, pp. 8 & 77). La musique de Junior Homrich est le fruit de plusieurs éléments déterminants : l'attention avec laquelle il a suivi tout le tournage ; la précision de sa collaboration avec le réalisateur John Boorman ; enfin — et surtout peut-être — sa sensibilité musicale eu égard au sujet : lui-même d'origine indienne, Homrich s'est inspiré des bruits de la forêt amazonienne pour créer certains sons — retrouvant en cela les origines les plus profondes de l'art musical — et il est au nombre des dix exécutants de la partition, assurant à lui seul sept types d'instruments, dont sa propre voix et l'utilisation de son corps lui-même !

Il résulte de ce travail d'une grande originalité une composition toute empreinte de l'atmosphère mystérieuse de la forêt amazonienne, de ses multiples couleurs, de la magie de l'aventure qui s'y déroule sous nos yeux. Ici, point de grandiloquence : tout se joue par touches infimes et lorsqu'ampleur il y a (« Main Title », par exemple), c'est pour reposer sur des effets purs et sobres. A l'image des « Invisibles » qui peuplent la forêt, les sons parfois sont si furtifs qu'on peut se demander s'ils ont vraiment résonné dans nos oreilles (ainsi les accords de flûte de « Tomme Goes Missing »). Et ce qui prédomine, à travers le jeu combiné des percussions (« Tomme Goes Missing », « Jaguar Theme », « Rainstorm »), des sonorités vocales (à noter l'énigmatique beauté de la voix soprano de Catherine Bott) ou électroniques, de la multiplication des instruments à vent, c'est tout le climat de cette jungle oppressante qui, à l'image de la musique, réclame de celui qui veut y pénétrer avec profit la volonté d'une connaissance intime.

Si cette musique nous touche par moments par des voies qui



nous sont plus familières — la tristesse désolée de « The Burning of the Dead » — elle fait dans l'ensemble appel à des éléments résolument originaux, par leur côté « viscéral », dans le domaine cinématographique, fruits d'une approche qui se veut fidèle aux racines même du mythe auquel est lié l'ensemble du film. Et l'on ne s'étonne plus, dès lors qu'on écoute le disque, de l'unité profonde que l'on perçoit sans cesse, à la vision du film, entre l'image de la bande sonore : unité qui contribue largement à faire de *La forêt d'Emeraude* une des œuvres les plus achevées du cinéma.

First Blood Part II

(Rambo II) (Jerry Goldsmith/National Philharmonic Orchestra — Varese STV 81246)

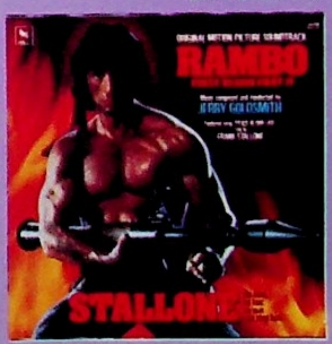
Peu nombreux sont les compositeurs qui, sur un même thème, savent se surpasser. Depuis la série des *Omen* (La malédiction), on savait que Goldsmith était au nombre de ceux-ci. Avec *Rambo II*, il se confirme, et avec quel brio ! Car en matière d'action, il vient de signer avec cette musique une de ses meilleures, dont l'enregistrement tient en haleine d'un bout à l'autre de ses quelque 45 minutes.

La vigueur du style de Goldsmith se retrouve dès le « Main Title », à l'exotisme discret et, avec « The Preparation », c'est parti pour l'aventure ! Au premier thème de Rambo, inauguré avec le précédent film, le compositeur en ajoute un autre qu'il présente dès le générique, et qui symbolise avec ampleur tout le potentiel de victoire dont le héros est porteur : cette nouvelle mélodie fera, à travers des envolées plus brillantes les unes que les autres, les meilleurs moments d'extraits comme « The Preparation », le splendide début de « The Snake », « Escape form Torture », « Revenge » et la conclusion de « Pilot Over » ; apparaissant parfois sous un jour plus sombre ou plus lyrique, il lui arrive aussi de dialoguer, en alternance, avec le traditionnel thème de Rambo (« The Jump », « Escape from Torture ») dont Goldsmith nous donne par ailleurs une fort dynamique variation dans « Betrayed » — reprise dans « Escape form Torture » et amplifiée dans « Revenge » et « Home Flight », et quelques très belles versions au début de « Pilot Over » et « Home Flight ». Plus encore qu'une atmosphère, la musique de Goldsmith contient ici une concentration dans la violence rarement atteinte par ce compositeur.

« The Jump » est à cet égard l'un des extraits les plus saisissants par sa tension dramatique, sa fougue et la variété du registre mélodique et instrumental. (Et lorsque l'action fait place à la mélancolie, c'est pour mieux nous rappeler la détresse profonde qu'engendre la solitude du personnage principal dans sa lutte (« Stories », « Ambush »)...) A d'autres moments, assurant l'unité entre les deux *Rambo*, le compositeur reprend — outre la tonalité très « western » de l'ensemble — quelques orchestrations rappelant nettement le précédent film.
Mais ce qu'on retiendra surtout de *Rambo II*, c'est la palpitante succession de musiques pleines de sang et de fureur qui en constitue la majeure partie, portant en elles tout le poids de l'affrontement implacable qui oppose le héros à ses adversaires pour aboutir à une dramatisation épique souvent poignante (fin de « Bertrayed » et surtout de « Home Flight »).

Splendide ! Mille fois splendide ! En un mot : Du grand Art !

Bertrand Borie



DANGEREUSEMENT VÔTRE

La grande menace...

Entrer dans un nouveau *James Bond* constitue chaque fois un paradoxe. C'est d'une part aller vers un univers qu'on a le sentiment de connaître un peu par cœur — en dépit de l'évolution de la série, bien des constantes se retrouvent à travers ces quelques 16 épisodes ! — et dans lequel on se replonge avec délice, en attendant d'y retrouver certains traditionnels éléments de séduction, dans tous les sens du terme. Un univers lui-même non dépourvu d'une certaine ambiguïté : à la fois réaliste et entièrement cinématographique, engendrant un dépaysement et, par rapport à ce réalisme du cadre, un dérapage total de l'aventure vers des situations et des prouesses qui font qu'entre Superman et James Bond, l'unique différence réside dans la capacité de voler ! En un mot, le personnage central, entraînant avec lui tout le film, devient à sa façon un héros complètement fantastique, ne serait-ce que par ses capacités à triompher de tout, quel que soit le caractère extrême du péril. Tant et si bien que la lutte qui s'engage s'élève chaque fois au rang d'un conflit pur et simple entre le Bien et le Mal, de l'issue duquel dépend une fois de plus notre pauvre humanité, et que, par une relation de cause à effet, le méchant se doit d'être à la hauteur — comprenons : de mener une entreprise dont l'ampleur et la folie criminelle confinent elles aussi au mythe.

Retrouver un James Bond, c'est donc chaque fois sciemment revenir vers quelque chose de familier, dont on connaît si bien les codes qu'il s'établit entre lui et nous une sorte de relation intime dans laquelle le spectateur ne doit surtout pas être lésé. Seconde gageure, et deuxième pôle du paradoxe : comment à l'inverse, les auteurs parviendront-ils à nous surprendre sans contredire les précédents films, sans tromper la double attente du spectateur ?

On a parfois ainsi le sentiment qu'un *James Bond*, c'est un peu un exercice de funambule, car où s'arrête le côté familier à respecter, où doit commencer la nouveauté, et surtout, comment les deux doivent-ils s'interpréter, se nourrir mutuellement ? A tous ces égards, on peut affirmer que le dernier-né de la série joue la mise au maximum et l'emporte : car avec *Dangereusement vôtre*, John Glen vient de signer dans le même temps son meilleur film et l'un des meilleurs *James Bond* !

Cette fois l'adversaire de 007 est Max Zorin, un dangereux mythomane, résultant de manipulations génétiques ayant eu pour effet de donner naissance à des êtres doués d'une exceptionnelle intelligence, mais aussi, conjointement, psychopathes. Zorin en l'occurrence tue et massacre à plaisir et, quand l'occasion se présente de joindre l'utile à l'agréable, imagine la grande entreprise de son existence : rayer de la carte le site de Silicon Valley, (plus de 250 usines et des milliers de techniciens et de chercheurs) afin de s'emparer du monopole mondial en matière d'électronique, et ce de la façon la plus spectaculaire, puisqu'il s'agit de noyer l'endroit par un gigantesque raz-de-marée consécutif à un tremblement de terre artificiellement provoqué. Le comble, en l'occurrence, c'est que le spectateur se trouve à la limite partagé entre le désir de voir son héros gagner... et celui de voir le maléfique Zorin mettre son plan à exécution, le temps de nous offrir une séquence catastrophe hors-pair ! De toute façon, les cartes sont jouées d'avance et l'on sait déjà que le vrai suspense concernera moins l'inévitable triomphe de 007 que la façon d'y parvenir.

Habilement disposées dans la structure générale du film, les scènes d'action laissent une fois de plus pantois : le pré-générique est à lui seul une sorte de film en miniature, avec une poursuite en ski tout à la fois humoristique et époustouflante ; il y a d'ailleurs ici un sens du défi tout à l'honneur des scénaristes et du réalisateur, parvenant à renouveler un type de scène pourtant déjà vues maintes fois, tant au cinéma que dans la série elle-même.

Quant à la poursuite en voiture à travers Paris et au combat final sur le célèbre Golden Gate de San Francisco, ils méritent de figurer au premier rang des annales du genre !

Tout cela est rondement mené avec l'habituel humour d'un Roger Moore au meilleur de sa forme : comment ne le serait-on pas, d'ailleurs, en compagnie de créatures aussi ravissantes que Tanya Roberts ou Fiona Fullerton (l'espionne russe Pola Ivanovna), offrant aux regards quelques savoureux aspects du K.G.B. ! Une manière non dépourvue d'esprit ni de finesse pour résumer la morale d'une histoire qui, en s'appuyant sur le traditionnel conflit Est-Ouest, s'efforce en filigrane d'en user avec sourire et de le dédramatiser.

Quant au couple des « méchants », il est superbe de cruauté diabolique : Christopher Walken confère au personnage de Zorin tout le cynisme et la froideur qu'on pouvait en attendre, et Grace Jones (May Day !) apporte une grâce féline qui suffit à la rendre redoutable. Tout un programme... à ne manquer sous aucun prétexte !

Bertrand Borie

FICHE TECHNIQUE

U.S.A./G.-B., 1985. *Production* : Albert R. Broccoli/Michael G. Wilson. *Réal.* : John Glen. *Prod. Ass.* : Thomas Pevsner. *Scén.* : Richard Maibaum, Michael G. Wilson. *Phot.* : Alan Hume. *Architecte-des.* : Peter Lamont. *Dir. art.* : John Fenner. *Mont.* : Peter Davies. *Mus.* : John Barry. Chanson du générique : Duran Duran. *Son.* : Derek Ball. *Déc.* : Michael Redding. *Maq.* : George Frost. *Cost.* : Emma Porteous. *Cam.* : Michael Frift. *Effets spéciaux* : John Richardson. *Coordinateur des scènes de combats* : Martin Grace. *Réal. dir. de la photo 2e équipe* : Arthur Wooster. *Réal. dir. de la photo séquence à skis* : Willy Bogner. *Cascades (voitures)* : Rémy Julienne. *Phot. des miniatures* : Leslie Dear. *Front projection* : Charles Staffell, Roy Moores. *Int.* : Roger Moore (James Bond), Christopher Walken (Max Zorin), Tanya Roberts (Stacey Sutton), Grace Jones (May Day), Patrick MacNee (Tibbett), Patrick Bauchau (Scarpine), David Yip (Chuck Lee, de la C.I.A. à San Francisco), Fiona Fullerton (Pola Ivanova), Manning Redwood (Bob Conley), Alison Doody (Jenny Flex), Willoughby Gray (Dr Carl Mortner), Desmond Llewelyn (« Q »), Robert Brown (« M »), Lois Maxwell (Miss Moneypenny), Walter Gotell (Général Gogol, du K.G.B.), Geoffrey Keen (ministre de la Défense britannique). *Dist. en France* : C.I.C. 131 mn. Technicolor. Dolby stéréo. Panavision.

LEGEND

Au-delà du réel...



La confrontation de l'univers de Tolkien et de Satan

Le monde où vivent la jeune et belle princesse Lili et son ami Jack — un joyeux hermite — est un monde de rêve. La paix y règne, inondant de sa lumière vive les collines verdoyantes et faisant pénétrer au cœur des forêts profondes, confondus avec ceux du soleil, les rayons diaphanes dont elle éclaire les êtres — hommes et animaux — qui s'y côtoient dans l'harmonie la plus totale.

Mais il est dans la nature de toute perfection de nourrir en son sein sa faiblesse. En l'occurrence, la présence d'un couple de licornes blanches à la robe immaculée sur l'existence duquel repose entièrement le fragile équilibre de cet Eden. Or, dans les entrailles du monde sous-terrain le terrible Darkness, reclus dans les voûtes sombres de son palais à l'architecture cyclopéenne, n'est habité que par un désir : soumettre le monde extérieur au règne de ténèbres et de terreur qui est le sien. Et il ne peut le faire qu'en détruisant les licornes. Telle est donc la mission qu'il confie à trois lutins, ses âmes damnées, d'une voix caverneuse que répercutent à l'infini les méandres de son antre de noirceur...

Et comme Jack rêve de conquérir le cœur de Lili en l'émerveillant, lui qui connaît les secrets les plus intimes de son royaume sylvestre, il montre un jour les deux animaux fabuleux à celle-ci : subjuguée, peut-être parce qu'elle perçoit en eux comme le reflet de sa propre pureté, elle les appelle à l'insu du jeune homme, sans savoir que les trois diaboliques créatures de Darkness épient la scène. Le piège se referme... Le mâle est tué d'une flèche et, tandis que sa compagne s'enfuit, une tourbillonnante tempête de neige s'abat sur la forêt pour l'ensevelir en même temps que tout ce qui y vit, marquant ainsi la soudaine rupture de l'ordre naturel. Pour Lili d'abord, qui s'en sait responsable, et Jack, qui tient à elle peut-être davantage encore qu'au monde qu'il vient de perdre, il n'y a plus qu'une chose à faire : affronter Darkness et ramener à la lumière la Terre désormais condamnée à une opprobre sans fin. Mais en matière de lutte et de séduction Darkness possède plus d'une arme et plus d'un pouvoir ; il se montrera un adversaire d'autant plus redoutable qu'il est bien décidé à ne pas perdre ce royaume qu'il a si longtemps convoité et à séduire la princesse Lili en sachant que nul, fût-ce la plus innocente des créatures, n'est insensible à la tentation...

D'un véritable maître de l'esthétisme tel que Ridley Scott, on ne pouvait attendre qu'un film visuellement superbe — tel est le cas ! Il est vrai que le merveilleux est à coup sur le genre qui s'ouvre le plus à la création artistique. Rien n'y est impossible, par définition. Tout est affaire d'imagination, et Ridley Scott n'en manque certes pas : il nous livre ainsi une manière de chef-d'œuvre dont le pouvoir d'enchantement, jusque dans ses aspects diaboliques et inquiétants, jaillit à chaque instant. La splendeur de la forêt, entièrement reconstituée sur le célèbre « plateau 007 » à Pinewood (qui fut ravagé pendant le tournage par un incendie) restitue en soi un univers de conte et n'est pas sans évoquer, l'éclairage aidant, certains effets de *La compagnie des Loups*. Les décors d'Assheton Gorton sont d'une luxurieuse magnificence dont la lumière contribue à réhausser chaque détail, en jouant à fond la carte de la sophistication pour nous transporter dans un univers onirique dont les reliefs, la profondeur et la beauté nourrissent un climat féérique continu. On songe à la prouesse que constituait en la matière un film comme *Dark Crystal* ou encore à l'univers romanesque de Tolkien. Il est d'ailleurs vraisemblable que de telles sources, la seconde en particulier, n'étaient pas absentes de l'inspiration de Scott et du scénariste William Hjortsberg tandis qu'ils édifiaient, lentement, le script et concevaient le film : le projet de *Legend* était en effet en germe dans l'esprit de Ridley Scott depuis l'époque de *Duellistes* — il rêvait alors de réaliser une légende et songeait à *Tristan et Iseult* — et commença d'être élaboré en même temps que se tournait *Blade Runner* ; de surcroît, il n'y eut pas moins de quinze stades d'écriture du scénario ! Contribuant également de façon majeure au côté merveilleux de l'histoire, les effets spéciaux de Nick Allder et les maquillages créés par Rob Bottin sont d'une perfection rare — en particulier le personnage de Darkness qui, admirablement mis en valeur par la prise de vue, est un modèle du genre. Quant à la photographie, usant au moment choisi de ralentis parfois infimes — le très beau ballet des licornes au début, par exemple —, elle contribue grâce au talent de son directeur, Alex Thomson, à parachever la puissance de ravissement qu'exhale tout le film. On notera, pour auréoler le tout, l'excellente musique de Jerry Goldsmith d'une richesse et d'un foisonnement en parfaite concordance avec le visuel. *Legend* est de ces films qui, en matière de jugement, ne souffrent d'aucune comparaison, tant leur conception-même les écarte de la production traditionnelle, jusque dans ses aspects fantastiques les plus aigus. On se dit que rarement un film avait si bien mérité son titre par ses intentions. Mieux encore : l'avait si pleinement justifié, ce qui n'amplifie que davantage le sentiment de regret qui nous étreint lorsque le rideau se referme sur l'ultime image...

Bertrand Borie

Voir dans ce numéro notre entretien avec Ridley Scott, page 20.

FICHE TECHNIQUE

G.-B., 1985. *Production* : Legend Production Company (Universal). *Prod.* : Arnon Milchan. *Co-prod.* : Tim Hampton. *Réal.* : Ridley Scott. *Scén.* : William Hjortsberg. *Phot.* : Alex Thomson. *Architecte-déc.* : Assheton Gorton. *Dir. art.* : Norman Mowday. *Mont.* : Terry Rawlings. *Mus.* : Jerry Goldsmith. *Son.* : Roy Sharman. *Maq.* : Peter Robb-King. *Maq. Spéciaux* : Rob Bottin. *Cost.* : Charles Knode. *Chorégraphe* : Arlene Phillips. *Cam.* : Peter Mc Donald, Shaun O'Dell. *Effets spéciaux supervisés par* : Nick Allder. *Photo additionnelle* : Max Mowdray, Harry Oakes. *Chef sculpteur* : Peter Voysey. *Equipe séquences aquatiques* : John Mc Cloughlin, Jordan Klein, Gavin Mc Kinney. *Asst. Réal.* : Garth Thomas, Bill Westley. *Tournage* : Pinewood studios (Londres). Séquences aquatiques filmées à Silver Springs, Ocala, Floride. *Dresseur licornes* : Jorge Pelaez. *Equipe Rob Bottin* : *Directeur de prod.* : Richard White. *Designer-sculpteur* : Henry Alvarez. *Chef maq.* : Vincent Prentice. *Superviseur Labo* : John Goodwin. *Superviseur peintures.* : Margaret Beserra. *Superviseur cosmétiques* : Becky Ochoa. *Int.* : Tom Cruise (Jack), Mia Sara (Lili), Tim Curry (Darkness), David Bennent (Gump), Alice Playten (Blix), Billy Barty (Screwball), Cork Hubbert (Brown Tom), Peter O' Farrell (Fox), Kiran Shah (Blunder), Annabelle Lanyon (Dona), Robert Picardo (Meg Mucklebones), Tina Martin (Nell). *Dist. en France* : 20th Century Fox. 98 mn. Couleurs Fuji color. Dolby stéréo.

CHOCS DE L'ÉTÉ

par LAURENT BOUZEREAU

Tous les ans, les plus grandes compagnies de production américaines attendent l'été avec impatience pour sortir leurs films importants. Cette année, la lutte promettait déjà d'être chaude entre le dernier James Bond, Dangereusement vôtre, et Rambo II, lorsque The Goonies, de Steven Spielberg et Richard Donner, partit à l'assaut des salles obscures. Et voilà que la Fox sortit Cocoon, de Ron Howard, produit par les hommes qui nous donnèrent Les dents de la mer ! Mais ce n'était pas fini, puisque, quelques semaines plus tard, on annonçait les Explorers de Joe Dante, Mad Max au-delà du dôme du tonnerre, cosigné George Miller, et Back to the Future, autre production Spielberg, mais réalisée, celle-là, par Robert Zemeckis, dont A la poursuite du diamant vert a fait la popularité auprès des spectateurs du monde entier. Le temps était donc au beau fixe pour les amateurs auxquels il appartenait de décider lequel – ou lesquels – de tous ces films allaient faire la fortune de leurs producteurs. Voici, pour nos lecteurs, quelques informations sur ces titres qu'ils verront à la rentrée, assorties de commentaires de leurs auteurs et de détails sur leur production...



Cocoon : *une aventure de science-fiction mise en scène par Ron Howard, l'auteur du désopilant* Splash.

COCOON

Depuis sa sortie, *Cocoon* a reçu un accueil enthousiaste, tant de la part des critiques que du public, ce qui nous incite doublement à nous intéresser à cette histoire mise en scène par l'homme qui a donné un sens nouveau à cette simple onomatopée : *Splash !*

« *Cocoon* n'est pas un film facile à résumer brièvement, et il a fallu que je réfléchisse pour arriver à me décider à le ranger dans la catégorie science-fiction/fantastique » nous explique Ron Howard. C'est un film de science-fiction, mais qui n'a rien à voir avec *La guerre des étoiles ;* d'ailleurs, il n'y est question d'aucune guerre, spatiale ou autre, ni d'envahisseurs fanatiques venus d'un autre monde. Mais c'est aussi un film fantastique en ce sens qu'il traite de personnages placés sur Terre dans une situation dont tout nous donne à penser qu'elle ne s'est jamais produite sur cette planète.

En fait, il y a deux histoires dans *Cocoon :* la première met en scène un groupe de personnes du troisième âge vivant en Floride. Ce sont des gens simples, et bien qu'ils s'efforcent soigneusement de le cacher, ils savent que leur vie touche à sa fin. Jusqu'au jour – et c'est la deuxième histoire – ou quatre « visiteurs » débarquent d'Antarès et adoptent une forme terrestre. Plusieurs années auparavant, ils avaient abandonné quelques-uns des leurs sur notre planète, avec la promesse qu'ils viendraient les rechercher pour les ramener chez eux. Les orphelins en questions avaient été immergés au fond de la mer, sous forme de cocons, et c'est là que les nouveau-venus tentent de les récupérer. Mais avant d'avoir mené leur mission à bien, ils déposent provisoirement les cocons dans une piscine et lorsque nos retraités viennent y piquer une tête, ils se sentent d'un coup plus jeunes, plus en forme, en meilleure santé... Leur découverte ne tardera pas à les faire entrer en conflit avec les extra-terrestres, mais comme les contes de fées se terminent toujours bien, les adversaires trouveront un accord des plus surprenants...

« *Cocoon* était un projet qui me tenait vraiment à cœur », poursuit Ron Howard. « Ce n'était pas absolument voulu dès le départ, mais il y a beaucoup d'humour dans le scénario, et j'en suis fier ». Pour être plus précis, disons encore que c'est Lili Fini Zanuck (la femme de Richard) qui tomba sur un roman encore inédit intitulé « Cocoon », d'un certain David Saperstein, alors qu'elle lisait des scénarios pour la compagnie de production de Zanuck et Brown. Il lui aura fallu quatre ans pour faire aboutir ce projet, auquel elle tenait beaucoup : « J'ai tout de suite pensé que c'était quelque chose de différent et d'inhabituel », déclare-t-elle. « La présence des personnages âgés était un élément nouveau par rapport à tout ce que j'avais pu lire jusque-là, et les Antaréens n'étaient pas non plus des extra-terrestres comme les autres : c'étaient des êtres de chair et d'os, et dotés d'un solide sens de l'humour ». Et le producteur, David Brown, d'ajouter : « Ce qui nous a attirés dans *Cocoon* ? C'est très simple : nous n'avions jamais entendu parler d'une histoire pareille et nous étions certains qu'elle ferait rire et pleurer le public, et peut-être lui permettre de comprendre le bonheur d'être vivant ! »

Cocoon est un film plein de surprises, d'effets spéciaux et de magie. C'est à l'ILM de George Lucas qu'a été confié le soin de réaliser les effets spéciaux stupéfiants du film. L'une des scènes les plus intéressantes nous permet d'assister à un déshabillage très spécial de Tahnee Welch (la fille de Raquel) : lorsqu'elle est nue, elle enlève sa peau... pour apparaître sous son véritable aspect ! Une équipe de cinquante personnes, dirigées par Ken Ralston, déjà lauréat d'un Oscar, et plus d'une année de travail auront été nécessaires pour donner forme aux merveilles que seule la sortie du film nous aura dévoilées, tellement le secret a été bien gardé.

Les cocons sont l'œuvre de la Robert Short Productions, tandis que les maquillages spectaculaires sont réalisés par Greg Cannom et Rick Baker, l'ensemble des effets spéciaux étant supervisé par Michael Suskin, auquel on doit des films comme *1941, Poltergeist, E.T., Rencontres du troisième type* et *Star Trek*. Il aura fallu quatre mois aux producteurs pour sélectionner les interprètes du film, parmi lesquels se trouvent notamment un figurant de 101 ans (!), des vétérans hollywoodiens comme Jessica Tandy, Don Ameche, Hume Cronyn et Maureen Stapleton, le jeune acteur Steve Guttenberg dans le rôle d'un pilote de canot plutôt naïf qui tombe amoureux de l'extra-terrestre incarnée par Tahnee Welch et expérimente une façon inédite de faire l'amour, et Tyrone Power Jr, le fils du célèbre acteur du même non, qui interprète un Antaréen, avec cette particularité par rapport à ses « collègues » qu'il ne dit pas un mot pendant tout le film.

Et comment Ron Howard souhaitait-il que les spectateurs réagissent à la vision de *Cocoon* ? « Eh bien, j'espérais qu'ils se livreraient à l'exploration d'eux-mêmes, que ce soit dans l'espace, sous l'eau ou dans la rue. Qu'ils auraient envie de prendre quelques risques en sortant de la projection. Tout cela sur le plan thématique, parce que d'un autre côté, je désirais de tout cœur qu'ils reçoivent un choc, qu'ils passent un moment merveilleux en voyant le film ».

Disons en conclusion, et dans la mesure où ses vœux semblent devoir être exaucés, que *Cocoon* est tout ce que l'on a toujours rêvé de voir, mais que ce n'est décidément rien de ce à quoi on peut s'attendre...

COCOON. Twentieth Century Fox. *Réalisé par :* Ron Howard. *Scénario :* Tom Benedek, d'après un roman de David Saperstein. *Musique :* James Horner. *Produit par :* Richard D. Zanuck, Richard Brown et Lili Fini Zanuck. *Avec :* Steve Guttenberg, Maureen Stapleton, Jessica Tandy, Hume Cronyn, Don Ameche, Tyrone Power Jr., Tahnee Welch et Brian Dennehy. USA. 1985.

EXPLORERS

« Le sujet du film, c'est qu'il suffit parfois de croire assez fort à une chose pour qu'elle se produise », nous expliquait, lors de la sortie américaine de son dernier film, *Explorers*, son metteur en scène Joe Dante, l'homme qui a rapporté plus de 200 millions de dollars à sa compagnie de production avec *Gremlins*. « Ben, Wolfgang et Darren ont des idées interplanétaires extraordinaires, et en s'y accrochant, ils arrivent à faire des choses dont personne n'avait été capable jusque là. C'est l'histoire de trois jeunes garçons qui partagent le même rêve et font une découverte stupéfiante, les propulsant dans une aventure fantastique. Une aventure qui commence dans le jardin de l'un d'eux...

« Ce film est moins inquiétant que *Gremlins*, encore que le changement de registre intervenant au milieu du film soit de nature à choquer plus profondément les spectateurs », poursuivit Joe Dante lors de notre entretien. « La difficulté consistait à nous démarquer des films qui se déroulent traditionnellement dans l'espace. *Explorers* est plus fantastique. Il n'y a pas beaucoup de gadgets, et rien qu'en cela le film est original ».

Le sujet de *Explorers* a été écrit par un ancien étudiant de cinéma, Eric Luke, qui a en eu l'idée alors qu'il était employé dans la célèbre librairie de science-fiction californienne « Change of Hobbit » : « Je rentrais chez moi en voiture, une nuit, et c'est en regardant la pleine lune que l'idée m'est venue : et pourquoi ne pas construire soi-même son vaisseau spatial ? C'était tellement simple, tellement évident, que je me suis demandé pourquoi je n'y avais pas pensé plus tôt », explique Luke. « Quand j'était gamin, j'avais des quantités d'idées comme celles de ces trois garçons. Aucune ne s'est évidemment réalisée en ce qui me concerne ; sauf sous la forme de ce scénario... ».

C'est ainsi qu'il l'écrivit. Mais au printemps 1983, un peu découragé par le manque d'enthousiasme des circuits traditionnels, il prit contact avec les compagnies de production indépendantes. La chance fit que l'un des exemplaires de son script atterrisse sur le bureau de David Bombyk, responsable de l'une des branches de la Feldam/Meeker Company, qui appela le producteur Edward S. Feldman, alors en cours de tournage en extérieurs. L'aventure ne faisait que commencer pour Eric... « Son scénario était tellement charmant et ses personnages, si vivants », se rappelle David Bombyk, « que je me suis tout de suite dit que nous tenions là un scénariste d'un genre bien particulier ». A quoi Feldman ajouta : « Les 60 premières pages du scénario étaient en toute simplicité une idée extraordinaire, unique en son genre. David est allé voir la Paramount, et ils ont immédiatement réagi sur la base de ces 60 pages. Ils ont donné leur accord en moins de 24 heures... ».

Les producteurs et le scénariste du film se réunirent alors plusieurs fois pour remettre en forme le troisième tiers du film, mais la chasse au metteur en scène avait déjà commencé. C'est l'épisode intitulé *« It's a Good Life »* de *La Quatrième Dimension* qui donna envie aux producteurs de faire appel à Joe Dante. Celui-ci lut le scénario de *Explorers* alors qu'il se reposait du tournage épuisant de *Gremlins*, et accepta aussitôt.

« Il n'y a qu'un seul trucage qu'on ne nous a pas demandé de faire dans ce film », déclare plaisamment Michael Finnel, le producteur exécutif : « c'est une armée romaine en marche !... Il y a des effets optiques mettant en œuvre des images composites sur fond bleu, des maquettes, des peintures sur mattes, de l'animation image par image et des marionnettes animées. Ajoutez à ça un grand nombre d'images composées par ordinateur, dont il a fallu orchestrer la réalisation entre l'ILM et Omnibus, sans parler des effets spéciaux de maquillage réalisés par Rob Bottin, et quand je vous aurai dit que nous avons tout, absolument tout subi pendant le tournage, de la vapeur à la pluie, en passant par le brouillard, la fumée, les effets pyrotechniques et des parties immenses du décor qu'il a fallu faire tourner et pivoter dans tous les sens, vous comprendrez que nous ne nous sommes pas amusés tous les jours ! ».

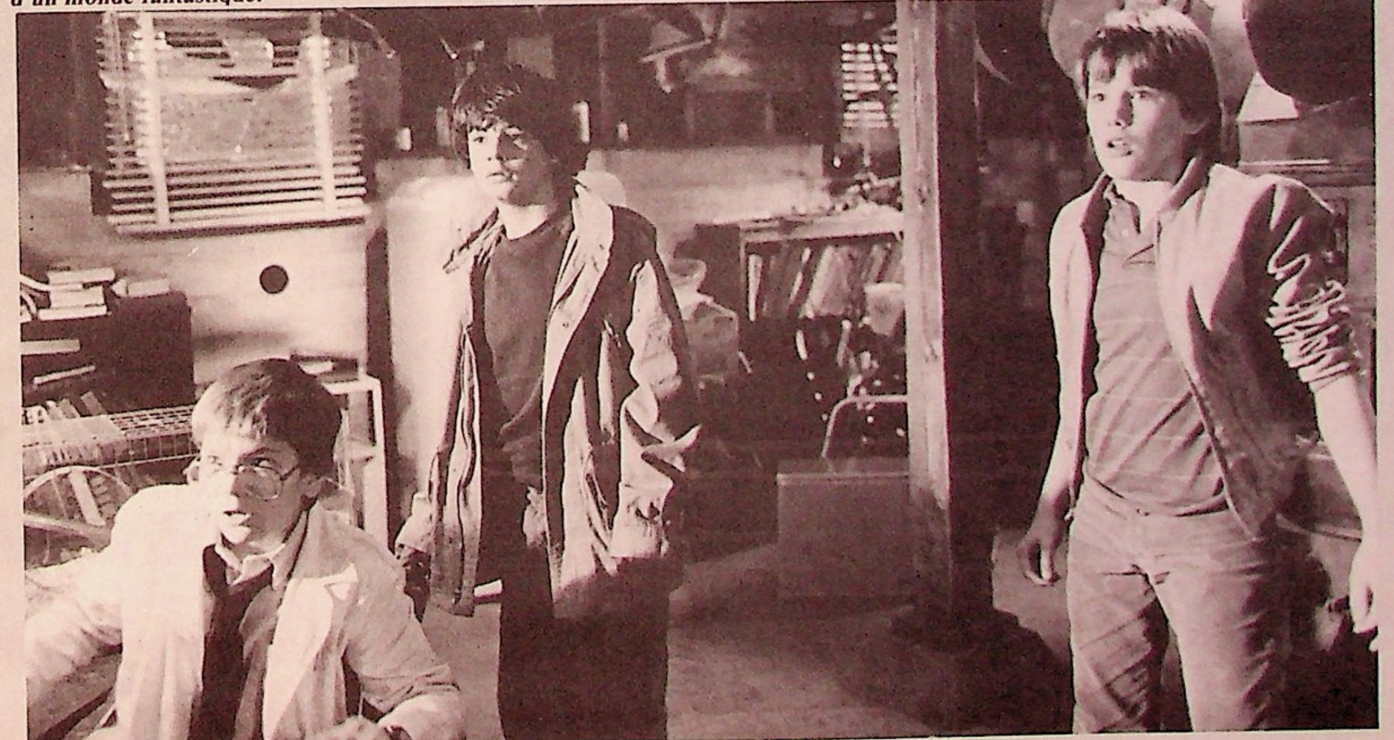
La responsable du casting, Susan Arnold, pourrait en dire autant... En trois mois, elle a vu près de 4 000 garçons de 12 à 14 ans, avant de retenir finalement Ethan Hawke, River Phoenix et Jason Presson pour les rôles des trois explorateurs en herbe. Des trois, seul Hawke n'avait jamais travaillé pour le cinéma.

Les lois régissant le travail des enfants en Californie prévoient que les mineurs (moins de 18 ans) n'ont pas le droit de travailler plus de quatre heures par jour, et les problèmes d'emploi du temps que cela impliquait n'étaient pas faits pour soulager la tension ambiante et les maux de tête des membres de l'équipe de production de *Explorers* !

Mais les trois jeunes acteurs furent littéralement enthousiasmés par leur expérience et se révélèrent très créatifs. Il arriva fréquemment, en cours de tournage, que l'un d'eux lance une réplique stupéfiante, et plus d'une fois Luke se demanda « pourquoi n'avons pas eu nous-mêmes cette idée de génie ? ».

EXPLORERS. Paramount. *Réalisé par :* Joe Dante. *Scénario :* Eric Luke. *Musique :* Jerry Goldsmith. *Production :* Edward S. Feldman et David Bombyk. *Producteur exécutif :* Michael Finnell. *Maquillages :* Rob Bottin. *Avec :* Ethan Hawke, River Phœnix et Jason Presson. USA. 1985.

Jason Presson, River Phœnix et Ethan Hawke sont les jeunes vedettes du nouveau film de Joe Dante, qui fera d'eux les explorateurs d'un monde fantastique.



BACK TO THE FUTURE



Marty n'arrive jamais à l'heure à ses cours. Il ne rentre jamais à temps pour dîner non plus, et un jour, il n'est tout simplement plus dans *son* temps du tout ! Mais comment une chose pareille est-elle possible ? Eh bien, c'est qu'il s'est retrouvé au volant d'une automobile à propulsion nucléaire, une DeLorean bricolée par un savant un peu fou. Cette fois, Marty ne sera plus jamais en retard. En fait, il a une bonne trentaine d'années d'avance sur son époque ! Il remonte jusqu'en 1955, cache la voiture magique et fait la connaissance de deux jeunes gens qui deviendront ses parents. Mais il aura quelques problèmes à résoudre avant de pouvoir regagner son temps...

C'est la seconde production Spielberg sortie cet été, la première ayant été une histoire fantastique mettant en scène une bande de gosses lancés à la chasse au trésor... un trésor de pirates, évidemment : *The Goonies,* réalisé par Richard Donner. Il s'agit encore d'une quête dans *Back to the Future* (littéralement : « retour au futur »), mais d'une nature plus philosophique puisque c'est après le temps que l'on court ici. C'est la deuxième fois que Bob Gale retrouve Robert Zemeckis, et qu'ils font équipe avec Steven Spielberg, pour lequel ils avaient déjà écrit le mémorable *1941*, qui a connu l'échec que l'on sait.

« Nous avions toujours été fascinés par le voyage dans le temps, Robert Zemeckis et moi-même », nous confie Bob Gale, « et l'idée du paradoxe temporel nous séduisait beaucoup. Mais ce qui nous intéressait avant tout, c'était d'écrire une histoire de voyage dans le temps telle qu'il ne faille aucune notion d'histoire pour s'en divertir, les faits historiques étant regroupés dans les 10 ou 15 premières minutes du film ».

Les auteurs admettent bien volontiers qu'ils ont dû faire subir plus d'un remaniement à leur histoire avant d'arriver à mettre au point la machine à explorer le temps idéale. « Nous avons imaginé de la carrosser en réfrigérateur, mais nous y avons renoncé de peur que les gosses ne s'enferment tous dans celui de leur cuisine ! », nous explique en riant Zemeckis. « C'est qu'il fallait claquer la porte pour la mettre en marche ! ».

Une fois admise l'idée que leur machine à explorer le temps devait être douée d'autonomie, ils envisagèrent de la monter dans une voiture de sport... jusqu'à ce que leur apparaisse le potentiel comique énorme de la DeLorean avec ses ailes interminables. Et lorsqu'on leur demande pourquoi et comment ils ont eu l'idée de situer l'histoire dans les années cinquante, la réponse ne se fait pas attendre : « c'était une époque relativement calme, où tout se passait bien. On commençait à sentir les effets de la technologie et de l'élévation du niveau de vie ; la culture Pop évoluait dans le Rock n'Roll. Mais surtout c'était la première fois que les jeunes étaient au pouvoir et ils ne l'ont plus quitté depuis. Je crois que c'est ce qui rend les gens si nostalgiques de cette époque ».

Le tournage des deux époques, 1955 et 1985, devant avoir lieu dans la même ville, on imagine sans peine les problèmes qui attendaient l'équipe de production...

QUELQUE PART DANS LE TEMPS... LAWRENCE G. PAULL, DECORATEUR EN CHEF

Pour reconstituer le décor de la petite ville des années 50, Laurence G. Paull et son équipe durent reconvertir une partie importante des studios de l'Universal en une place déserte, du style de l'époque.

« Je me suis plongé dans la lecture des numéros de *Life* et de *Look* de l'époque », nous explique Lawrence G. Paull, déjà nominé aux Oscars pour sa vision futuriste de *Blade Runner,* mais dont c'était la première incursion dans les années cinquante. « J'ai fait appel aux photos de l'époque et même aux annuaires des universités de 1955 afin de retrouver l'atmosphère et le look de ce temps là ». Tout fut mis en œuvre pour y parvenir. Paull et ses complices ont reconstitué une petite place, un square planté d'herbe et des boutiques pour le moins pittoresques. Mais les voitures contribuent aussi grandement à donner le ton. « Nous n'avons utilisé aucune voiture neuve ; nous avons retrouvé des modèles authentiques des années 40 et 50 ». Après le tournage de ces scènes, l'équipe se transféra à Los Angeles où il fallut, là encore, procéder à de nombreuses modifications, ce qui n'alla pas sans provoquer des situations cocasses : « Nous avons appliqué les mêmes redécorations que dans le décor de la petite ville, à un détail près... A Los Angeles, si le fleuriste et l'agence de voyage n'ont pas changé de place au cours des trente dernières années, en revanche, il y a eu l'apparition de nouveaux commerces : un club de gym qui donne dans l'aérobic et un marchand de livres porno ! ». Il fallut faire appel à un grand nombre de figurants pour les scènes d'extérieur : 150, pas moins, tous habillés de tweed et de robes de taffetas soigneusement sélectionnées par Deborah Scott, la costumière...

C'ETAIT HIER : KEN CHASE, AUTEUR DES MAQUILLAGES

C'est certainement à lui qu'incombait la tâche la plus difficile de toute la production, dans la mesure où il dut faire vieillir artificiellement trois jeunes acteurs, qui, de 17 ans, passaient tout d'un coup à 47... Lea Thompson, la jeune et jolie interprète de Lorraine Baines à l'âge de 17 ans, prend trente ans et trente livres d'un seul coup en devenant Lorraine Baines McFly, la mère à moitié alcoolique et acâriatre de Marty. Mais le même sort attendait ses deux partenaires dans le film.

« Rien n'est plus difficile que de donner à un très jeune acteur l'apparence d'une personne d'une quarantaine d'années », nous explique Chase. « Je n'aurais eu aucun problème à donner à Lea l'air d'avoir cent ans ; je n'avais qu'à lui recouvrir le visage de prothèses en mousse de latex sans lui laisser un centimère carré de peau visible. Mais là, il fallait en laisser une bonne surface apparente, et la mousse de latex n'a pas le même aspect... Or, il était important que le public la reconnaise, et nous ne pouvions pas nous permettre de la camoufler sous un masque et une perruque. Ça n'aurait pas marché ».

LA MACHINE A EXPLORER LE TEMPS...

Tandis que Chase passait son temps à mettre au point des prothèses en caoutchouc et à réaliser de subtils mélanges de résines, une équipe d'artistes, de dessinateurs et de spécialistes des effets spéciaux s'ingéniait à perfectionner la construction de la DeLorean maléfique... Le metteur en scène et le producteur leur avaient donné plusieurs recommandations, mais deux consignes prévalaient :

– la voiture devait avoir l'air plutôt artisanal, puisqu'aussi bien elle avait été construite dans un garage par un inventeur excentrique ;

– il fallait qu'elle ait l'air d'héberger un réacteur nucléaire...

C'est à une étroite collaboration entre les dessinateurs Ron Cobb et Andy Probert, les « auteurs » du film et le décorateur en chef, Lawrence G. Paull, que l'on doit le modèle retenu, Mike Scheffe, responsable de la constrution du véhicule, n'ayant plus eu ensuite, qu'à « faire son marché » et à réunir les pièces détachées nécessaires pour le montage de la machine à explorer le temps. Cette tâche une fois accomplie, il incomba à Kevin Pike, le responsable des effets spéciaux, de modifier les trois DeLorean acquises pour l'occasion. Son équipe et lui-même agrémentèrent la voiture de quatre tuyères qui crachent des flammes chaque fois que le conducteur accélère en vue d'un voyage dans le temps. Une fois terminée, la voiture avait tellement fière allure que tout le monde fut persuadé que Wells lui-même en aurait été jaloux !

La production de *Back to the Future* ne devait pas être de tout repos non plus pour le jeune acteur Michael J. Fox, qui travaillait pour la télévision, le jour (il joue dans la série à succès *Family Ties)* et tournait pour le film la nuit.



Il déclare avoir adoré travailler sur *Back to the Future,* bien que la perspective des technologies impliquées lui ait fait un peu peur au départ : « Nous avons commencé le tournage par plusieurs scènes mettant en œuvre des effets spéciaux, et je n'étais pas à l'aise, au début. Le premier jour des prises de vues, on m'a fait descendre de la Deloreau en combinaison de cosmonaute jaune, dans une grange pleine de fumée et de poulets pétrifiés de trouille. Mais au bout d'un moment, j'ai appris à prendre les choses du bon côté et j'ai commencé à m'amuser de la panique ambiante ».

« Si *Back to the Future* est un film réellement distrayant, c'est qu'il regorge de détails croustillants. Un peu comme si quelqu'un était venu déverser par ma fenêtre une benne à ordures pleines d'idées de génie et au volant de laquelle se serait trouvé Bob Zemeckis, » devait déclarer Steven Spielberg.

Robert Zemeckis et son meilleur ami Bob Gale étaient encore à l'USC lorsqu'ils firent la plus importante rencontre de leur vie, en 1973 : celle de Steven Spielberg. Voici comment Zemeckis nous a raconté leur première entrevue : « A l'USC, il y avait un cours qui consistait à aller une fois par semaine à l'Universal, par exemple, en changeant chaque fois de service. Ça servait à apprendre le mode de fonctionnement d'un studio. Le dernier jour du semestre, on nous a dit que nous allions rencontrer un jeune metteur en scène ; un dénommé Spielberg. Il venait de terminer son premier long métrage, *The Sugarland Express (Duel* avait été fait pour la télévision), pour une somme qui nous paraissait colossale, à l'époque : 2 millions de dollars... Je suis resté après le cours pour lui demander s'il voulait voir mon film de promo... ».

Et voici le souvenir que Spielberg a conservé de la projection en question : « Quand j'ai vu le film de Bob Zemeckis, à l'USC, j'ai pensé que c'était un film très stylisé, d'une grande qualité. C'est là que je lui ai confié *I Wanna Hold Your Hand (Crazy Day* avec Nancy Allen). Et depuis, j'ai toujours trouvé que tous les films de Zemeckis et Gale relevaient du pop art dans ce qu'il a de plus élevé. C'est quelque chose qu'ils sont bien seuls à faire ».

L'équipe Gale-Zemeckis-Spielberg compte deux membres supplémentaires : Kathleen Kennedy, qui a fait ses débuts d'assistante de production sur *1941*, et qui, depuis, ne quitte Spielberg que pour le laisser travailler, et Frank Marshall, le producteur exécutif des *Aventuriers de l'arche perdue, E.T., Poltergeist* et *Indana Jones et le temple maudit.*

Chacun sait que le monde fantastique de Spielberg n'a pas de limites ; mais voilà qu'avec *Back to the Future* il nous emmène dans une nouvelle dimension : celle du temps...

BACK TO THE FUTURE. Steven Spielberg Production. *Réalisé par :* Robert Zemeckis. *Avec :* Michael J. Fox, Christopher Lloyd et Lea Thompson. *Scénario :* Robert Zemeckis et Bob Gale. *Producteurs exécutifs :* Steven Spielberg, Frank Marshall et Kathleen Kennedy. *Production :* Bob Gale et Neil Canton. *Musique :* Alan Silvestri. USA. 1985.

Remerciements : Fran Zell (20th Century Fox), Ira Tulipan (Universal) et Peter Bankers (Paramount). (Traduction : Dominique Haas)

Dans notre prochain numéro, nous poursuivrons l'évocation de ce fantastique été américain, avec un tour d'horizon complémentaire (et critique) effectué par Cathy Karani et Alain Schlockoff aux USA.

Ci-dessus : Marty Mc Fly (Michael J. Fox) et l'inventeur Emmett Brown (Christopher Lloyd) sont témoins du premier essai de la machine à explorer le temps du Docteur.

Ci-contre : le Docteur Brown (Christopher Llyod) se prépare à faire la démonstration de sa dernière invention.

Entretien

Un dossier de Bertrand Borie

Victor Drai, producteur de « The Bride » : « La Promise », « C'est le mariage de la Belle et la Bête avec Frankenstein »

Comment avez-vous été amené à partir aux USA et à vous lancer dans le cinéma ?

Pour ce qui est du départ aux USA, disons simplement que c'était une affaire de cœur... C'était il y a neuf ans, et j'ai commencé par y faire de l'immobilier. C'est là-bas que m'est venu le goût de la production et j'ai démarré ma compagnie il y a environ trois ans.



La belle Jennifer Beals, révélation de Flashdance, incarne Eva, la Promise.

Vous faites notamment des remakes de films français en les adaptant au goût américain...

Oui. Enfin, il n'y en a que deux pour l'instant : *La fille en rouge* de Gene Wilder, adapté d' *Un éléphant ça trompe énormément*, d'Yves Robert, ainsi qu'une autre adaptation d'un film d'Yves Robert, *Le grand blond avec une chaussure noire*, réalisée par Stan Dragoti. Mais ce n'est pas par paresse de trouver d'autres sujets – je l'ai prouvé avec *The Bride* – ou pour le plaisir de faire des remakes. Je trouve simplement regrettable que certaines bonnes comédies françaises, avec de bons sujets et de bons scénarios, passent mal les frontières simplement parce qu'elle sont trop précisément adaptées au public français. Et j'essaye de remédier à cela, c'est tout.

Alors, pourquoi et comment The Bride *?*

Ce n'était pas du tout prémédité. J'ai simplement reçu un jour la visite d'un auteur, Lloyd Fonvielle, qui avait écrit une sorte de Pygmalion reposant sur l'histoire de Frankenstein, plus spécialement sur *La fiancée de Frankenstein*, que reprennent, pour ainsi dire, les premières minutes de *The Bride*. Il y avait aussi un peu de *La Belle et la Bête*. Et je dois dire que ce scénario était vraiment très intéressant. Il y manquait certes quelques petites choses, mais on y a réfléchi, travaillé, on l'a réécrit. J'ai tout de suite été enthousiasmé... En particulier, je crois que c'était la première fois qu'on montrait la créature « bonne », et pas complètement laide, physiquement.

L'approche du mythe est donc nouvelle ?

Oui, résolument, ce qui n'était pas évident car je crois qu'il y a eu près de 50 films sur Frankenstein !, et déjà avec des approches assez différentes.

Mais, à cause du titre notamment, peut-on voir dans The Bride *un hommage discret aux classiques ?*

Non, pas spécialement. Même en ce qui concerne le titre. Bien sûr, nous retombons sur les mêmes notions que *The Bride of Frankenstein*, donc le vocabulaire revient. Mais c'est surtout parce que nous aimions le titre que nous l'avons retenu avec l'écrivain. Par contre il y a un hommage à Mary Shelley. Ç'est évident !

Dans quelle mesure vous êtes-vous efforcé de vous rapprocher d'elle ?

On s'est surtout rapproché du personnage, plus que du livre lui-même. On a essayé de retrouver les intentions de l'auteur : quand on connaît son œuvre et un peu sa vie, on s'aperçoit que c'était une des premières féministes. Et on a donné à Eva, les traits de caractère d'une jeune femme très moderne, pour cette raison.

Et par contraste – ou par opposition – comment avez-vous voulu montrer le docteur Frankenstein ?

Eh bien, il reste un grand savant – quelqu'un de très en avance sur son temps. Il est pris par la passion – ou le démon – de la création, et quand il y parvient sur le plan physique, c'est pour s'apercevoir qu'il l'a aussi créé mentalement. Et il finit par se prendre un peu pour Dieu. Mais on n'a pas voulu le rendre méchant à proprement parler. Il est plutôt habité par une passion qui, en le dévorant, se mue en une folie dont il ne peut contrôler les élans.

De toute façon, chez Mary Shelley, il n'y a pas vraiment de méchants, ce n'est pas le problème...

Tout à fait vrai. C'est pourquoi il ne fallait pas que l'attitude finale de Frankenstein apparût comme de la méchanceté, au sens commun du terme. S'il y a apparence de méchanceté dans son comportement, c'est une conséquence des excès d'humeur auxquels il parvient. Mais ce n'est pas son caractère...

Et vous avez en particulier tenu, dans votre respect de Mary Shelley, à recréer scrupuleusement l'atmosphère du XIXe siècle...

Oui. C'est un film à costumes, historique.

Indépendamment de votre goût éventuel pour ce type de cinéma, est-ce en rapport avec le fait que vous ayez travaillé dans la mode ?

Non, pas du tout. Quand on a commencé à parler du projet, j'avoue que je n'avais même pas pensé à l'aspect « historique » de celui-ci.

Au moment de l'écriture du script, en fait, nous n'imaginions pas que cela puisse se passer à une autre époque – par l'effet d'une transposition, par exemple. C'était comme un postulat. Cet aspect « costumes » n'a jamais constitué un attrait pour moi jusqu'au jour où on a commencé à tourner. Ou du moins à préparer le tournage. Et c'est alors que j'ai compris combien il était fascinant de travailler sur un « film à costumes ». Parce que cela pose un problème particulier : vous êtes constamment limité par le cadre que vous avez choisi, et obligé de vous conformer strictement a quantités de choses qui ont été créées « avant ». C'est vraiment du cinéma, car il n'est pas une image où vous ne soyez contraint de vérifier tous les détails afin d'éviter qu'il y en ait ne serait-ce qu'un seul qui « cloche ». Et vous savez, une antenne de télévision par exemple, et bien cela ne se remarque pas toujours immédiatement – même avec un œil exercé – quand vous repérez le paysage ou le cadre. Et puis, évidemment, vous avez tout le soin qui doit être apporté aux costumes, aux perruques, aux coiffures... d'autant que dans le cas de *The Bride*, on a voulu donner un côté un peu moderne à tout cela, en trichant légèrement sur les cheveux, les cols...

Et vous avez vous-même supervisé de près tous ces détails ?

Oui. Mais j'ai aussi eu la chance d'avoir en la personne de Franc Roddam un réalisateur très compétent, très soigneux. Notre entente a été parfaite, et cela facilite bien des choses.

Comment l'avez-vous choisi ?

Assez simplement. L'auteur du scénario, Lloyd Fonvielle, avait écrit le précédent film de Roddam, *The Lords of Discipline*, et c'est ainsi qu'il me l'a présenté. Comme Roddam était intéressé par le script de *The Bride*, que moi-même j'avais beaucoup aimé *Quadrophenia*, et que nos rapports ont été tout de suite excellents, cela n'a posé aucun problème. Et puis cela me plaisait de travailler avec un metteur en scène jeune.



Profitant d'un orage électrique, le Dr. Frankenstein recrée la vie dans le laboratoire secret de son château, lors de la séquence initiale du film.

Le Dr. Frankenstein (Sting) est habité par une passion dévorante, qui le conduira au bord de la folie...



Eva découvre avec horreur l'origine de sa « naissance »...

Et pour le financement ?

Alors là, cela ne s'est pas passé aussi spontanément... Les studios avaient très peur en fait. Ils aimaient beaucoup le scénario – j'ai eu à son sujet des réponses extraordinaires. Mais Frankenstein, pour eux, c'était de l'horreur. A la rigueur, pour certains, de la comédie. Or *The Bride* n'était ni l'un ni l'autre. C'était davantage un conte. Et ils ne comprenaient pas. En fait, ils adoraient le scénario, mais n'en saisissaient pas le ton. Toutefois, contrairement à l'habitude où très souvent, la seule réponse que vous pouvez obtenir, c'est : « je n'aime pas ! », cette fois-ci ils étaient d'emblée intéressés : « C'est fantastique », « c'est beau ! », « cela me donne les larmes aux yeux ! »... Mais il y avait quelque chose qui continuait à leur échapper...

Voulez-vous dire que les financiers éventuels étaient prisonniers de clichés ?

Peut-être un peu, oui. Mais il faut dire à leur décharge que c'est vrai : ce *Frankenstein* là était assez en dehors de ce qu'on avait fait auparavant. C'est d'ailleurs aussi ce qui m'avait tout de suite attiré dans le scénario. En réalité, ce qui m'intéresse, c'est de faire soit des comédies, soit des films qui sortent de l'ordinaire, qui « ont du cœur ».

D'où le côté romantique de cette nouvelle approche du mythe ?

Il était dans le script d'origine, bien sûr. Et c'est sans doute ce qui m'a le plus touché en dehors de l'originalité du traitement. Les deux sont d'ailleurs liés, en l'occurence.

On a un peu le sentiment que la tendance du cinéma fantastique actuel est de revenir parfois à ses racines romantiques – quand on songe au Dracula de Badham ou à The Bride...

Je ne suis pas sûr qu'il faille parler de tendance... C'est plus compliqué que cela, je crois. En fait, un jour, un ou plusieurs individus ont une idée ; elle fonctionne ou elle ne fonctionne pas.

Mais ils peuvent très bien rester isolés. Que cela soit en réaction plus ou moins inconsciente à une autre approche plus traditionnelle, c'est possible. Mais je ne pense pas qu'on puisse parler de tendance, même s'il est vrai que de façon plus générale, on assiste à un certain retour au romantisme.

Et ne pensez-vous pas que le cinéma soit un très bon vecteur pour cela ?

C'est vrai. Le problème, c'est qu'il faut avoir des sujets qui s'y prêtent. Et ce n'est pas tous les jours qu'on trouve des idées, des sujets comme ceux de *The Bride.*

Je considère que j'ai eu, en cette occasion, énormément de chance. De son côté, Lloyd Fonvielle avait rencontré peut-être cinq ou six producteurs avant moi, qui n'avaient pas aimé le scénario. Il manquait toujours quelque chose à leurs yeux, et puis, c'était un film difficile à « monter », comme toujours, je crois, dès que vous entrez dans des productions de ce type : avec des décors, des costumes, des figurants... Il fallait un an de préparation. Vous avez des producteurs qui ne veulent pas passer autant de temps sur un film : c'est déjà un obstacle.



L'écriture définitive du script a-t-elle pris du temps ?

Non. Le premier projet était déjà satisfaisant. La version finale a demandé à peine deux mois, ce qui est peu. C'est après, comme je le disais, que les problèmes ont commencé. Il a fallu des mois pour trouver l'argent. Il faut convenir que c'était un film cher : 12 millions de dollars, tourné en Europe – ce qui en aurait fait 20 avec un tournage sur les USA.

Tout est tourné en Europe ?

Absolument. Les extérieurs en France, et sept semaines de studio à Londres. C'est un film anglais, avec de l'argent américain...

C'est le fait d'avoir vécu en France qui vous a fait choisir ce pays ?

Non. Au départ, nous pensions tourner en Hongrie – pour des raisons économiques en particulier. Mais cela n'allait pas : c'est curieux mais les Hongrois ne semblent pas autant attachés que nous à sauvegarder leur passé. C'est même dramatique. On avait par exemple une église, et juste à côté, des bâtiments modernes. C'était impossible de travailler. En fait, c'est *Le retour de Martin Guerre* qui m'a donné l'idée de la France. On a envoyé quelqu'un pour explorer les sites, on a reçu des quantités de photos et Franc Roddam a effectué une dizaine de voyages...

Et qu'est-ce qui vous a guidé dans votre choix des principaux interprètes ?

Sting avait au départ un petit rôle. Et puis comme on n'était pas satisfait de ce qu'on trouvait pour le rôle du docteur, l'idée nous est venue d'un coup de lui confier le rôle. Il possède une certaine beauté. Et je crois que c'est important, surtout avec certains sujets, d'avoir des gens beaux. De plus il était passionné par le script. Ce qui inquiétait un peu Roddam, c'est que c'était un grand rôle – mais ils se connaissaient depuis *Quadrophenia*. Ils se sont rencontrés pendant deux jours, et, à l'issue de ces entretiens, cela n'a plus posé de problèmes.
En ce qui concerne Jennifer Beals, cela a été encore plus simple. Quand il y a un bon sujet, à Hollywood, je ne sais pas comment font les acteurs, mais ils le lisent tous. Donc tous les comédiens susceptibles de prendre le rôle l'avaient lu ! Beaucoup le voulaient. Nous avons donc eu le choix...

Mais Jennifer a peu d'antécédents...

Depuis *Flashdance*, elle n'avait rien accepté. Mais on était par ailleurs assez limités. Il ne fallait pas que l'actrice ait plus de vingt ans, et il n'y en a pas tellement. Je crois que le côté un peu « Cendrillon » du personnage l'a beaucoup attirée. C'était pour elle l'occasion de prendre un poids nouveau sur le plan dramatique. De plus, à nos yeux, le contraste physique avec Sting était intéressant – ne serait-ce qu'au niveau le plus élémentaire : elle est impétueuse, pétillante, et sombre de chevelure ; lui blond, d'une tranquilité qui frise la froideur.

Et pour la Créature ?

Là aussi le travail a été passionnant. Nous voulions quelqu'un de grand, de bien bâti et dont le visage se prête à la fois à une vision un peu brute, grossière, mais exprime une certaine noblesse, une certaine humanité. Avec en plus du talent... Mais la question du maquillage a été une partie importante de l'affaire, car nous ne voulions pas en faire un « monstre », tout en partant des notions littéraires. Par ailleurs, il fallait qu'il évolue, ne serait-ce que pour justifier aux yeux du public qu'il parte avec Eva. Clancy avait quatre heures de maquillage par jour...

Quand on voit le film, on est également frappé par l'importance des décors...

C'est vrai. Il a fallu reconstituer un cirque, habiller un vrai château, notamment avec une tour de quinze mètres, reconstituer l'intérieur, mais pas en le copiant : l'intérieur du château de Frankenstein est entièrement original, pour être en conformité avec le personnage : un homme tourmenté, mais aussi d'un raffinement presque féminin par certains aspects. La chambre d'Eva, qui est quasiment nue au début, se métamorphose de façon à traduire l'osmose entre le créateur et sa créature...

Cette osmose est d'ailleurs un jeu constant entre les principaux personnages.

Oui, et celle entre Frankenstein et Eva a son pendant dans celle entre Rinaldo et Viktor, le premier étant à sa façon un philosophe qui trouve dans le second son premier vrai disciple, qu'il éduque. C'est l'histoire de deux éducations : Frankenstein éduque Eva à devenir son égale sur le plan affectif et moral, tandis que Rinaldo éduque Viktor à découvrir son « humanité »...

Pygmalion est donc dédoublé...

En quelque sorte, mais à deux niveaux très différents...

La fin est néanmoins tragique...

Oui. D'abord parce que Frankenstein a pensé à tout, sauf que sa créature pourrait lui échapper, et que lorsqu'il constate que cela arrive, il devient antipathique par les excès de sa réaction. En fait, *The Bride*, c'est un peu l'histoire d'un ego qui entraîne celui qu'il habite aux confins de la folie... Où est la tragédie, où est l'injustice ? Nous avons voulu que tout cela soit très nuancé. Mais il était évident que l'issue ne pouvait être, quelque part, que fatale. Et il n'y a qu'ainsi que l'intrigue peut prendre son envol final en se libérant, pour s'élever jusqu'au symbole... ■

Entretien

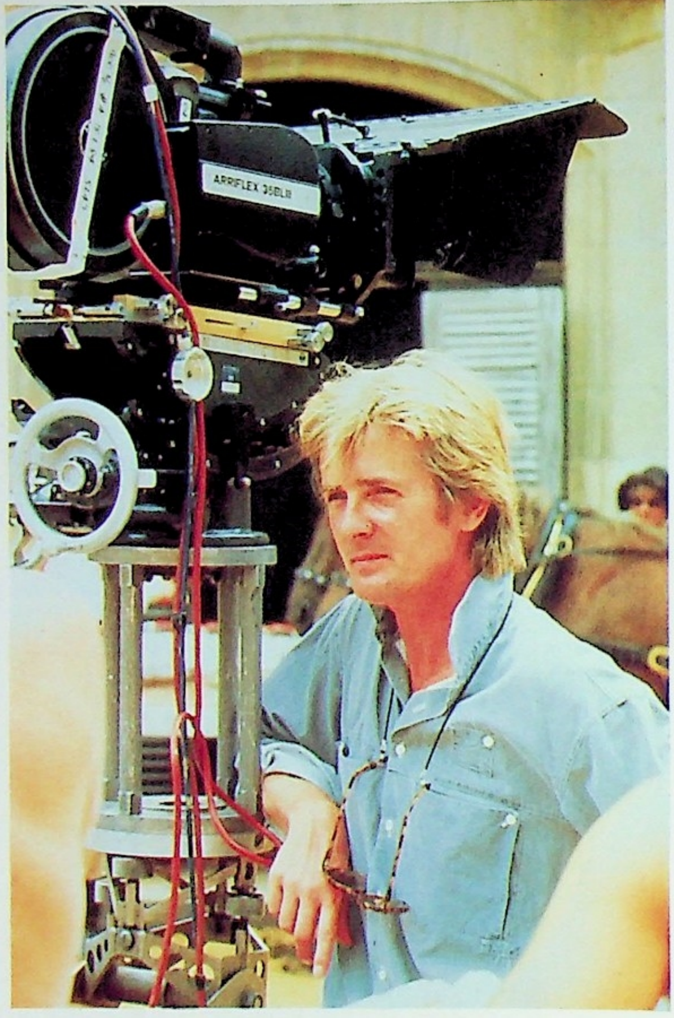
Franc Roddam, réalisateur :

***Vous avez été parait-il immédiatement intéressé par* The Bride...**

Oui, notamment par l'extraordinaire fraicheur du sujet... L'histoire constitue une véritable allégorie sur le problème de la création, des rapports entre la créature et le créateur : c'est en fait un savant très sophistiqué qui crée deux êtres vivants en s'attendant à ce qu'ils soient « primitifs », alors que ceux-ci s'avèrent être ce qu'on peut trouver de plus humain, de plus sensible en ce bas monde. Et puis, quoique située au milieu du XIXe siècle, l'histoire nous entraine par certaines implications à explorer le monde moderne ; c'est fascinant tout autant sur le plan dramatique que visuel : le script traite de problèmes fondamentaux, mais il y a aussi l'approche féministe – la faculté de l'individu féminin à disposer de lui-même... Le scénario de Lloyd Fonvielle est avant tout d'une grande générosité. J'ajoute que comme nous avions déjà travaillé ensemble, cela lui a considérablement facilité les choses pour me le présenter, me l'expliquer.

Etes-vous par nature attiré par le cinéma fantastique ?

Non, pas spécialement. Peut-être cela vient-il du fait que je me suis formé sur le cinéma réaliste, de type documentaire – pour la BBC en particulier. Cependant le fantastique m'attire parce qu'il permet de traduire des constantes, qui existent, même avec des nuances, quels que soient les pays, les régions, voire les époques. Et cela, je pouvais moins y parvenir par le cinéma réaliste, documentaire, voire « politique ». Le fantastique permet de s'élever à un certain niveau... disons... philosophique. C'était tout l'intérêt de *The Bride* : le côté mythique, la multiplicité des niveaux de lecture, et le côté à la fois allégorique et métaphorique...



Franc Roddam et Jennifer Beals pendant le tournage d'une scène-clé du film, celle de la réception, où Jennifer Beals révèle qu'elle est également un animal sauvage...



Cela doit poser bien des problèmes à un réalisateur de s'attaquer à un sujet qui a été si souvent traité par le passé...

Dans un premier temps, disons qu'il ne s'agissait pas du tout dans notre esprit de faire un remake des précédents *Frankenstein.* Toutefois, cela n'effaçait pas le fait que le sujet avait été souvent porté au cinéma, et cela me rendait un peu nerveux, tendu. Mais je crois quand même que dans le cas de *The Bride,* l'entreprise était facilitée par l'originalité du scénario, le mélange des mythes. Dès le départ, on a beaucoup plus qu'un simple « *Frankenstein* ».

Est-ce à dire que vous n'auriez pas accepté un « simple* Frankenstein » *?

Non, je ne crois pas, en effet. Car je n'aurais pas voulu être amené à travailler par référence à d'autres, que ce soit pour m'en inspirer, les parodier ou m'en démarquer, avec la constante idée que la comparaison s'établirait nécessairement. Je choisis toujours mes films avec soin – c'est pourquoi je n'en ai pas réalisé beaucoup jusqu'à ce jour.

Quel a été votre travail sur le scénario ?

Je l'ai au départ remanié légèrement avec Lloyd Fonvielle, principalement en confrontant nos deux approches : la sienne plus littéraire, et la mienne plus cinématographique, plus « visuelle ». Et puis j'y suis revenu, toujours avec lui, après les repérages. Et enfin, on peut dire que presque chaque jour il y a eu des modifications de détail pendant le tournage.

Vous sentiez-vous concerné par les personnages ?

Oui. J'aime dans mes films, parler de gens qui se dressent contre la situation établie, qui vont à l'encontre des croyances couramment admises. A mes yeux, ce sont des gens qui luttent pour survivre. Je crois dans les héros : même s'ils perdent, ils ont quelque part remporté une victoire. Et c'est ainsi, en particulier, que j'ai vu Eva, qui brise la vision masculine que Frankenstein lui a imposée d'elle-même. C'est également la signification du nom de Viktor – « celui qui gagne » – donné à la Créature. Et Charles Frankenstein aussi, à sa façon, brise le système : simplement, l'obsession de sa vision le fait devenir une sorte de divinité du Mal. C'est pour cette mauvaise utilisation de son pouvoir qu'il est puni...

« J'aime les héros qui luttent pour survivre ! »

Et le choix des comédiens ?

J'avais le sentiment que cette version requérait des acteurs plus jeunes que ceux des précédents *Frankenstein,* que l'acteur principal devait en particulier présenter un mélange d'arrogance et de séduction, ce qui me semble être parfaitement le cas de Sting, qui apporte de surcroît au personnage la noblesse et la dignité voulues.

Et comment situez-vous The Bride *par rapport au genre lui-même ?*

Ce n'est pas un film d'épouvante. Cela ne m'aurait pas intéressé. Je préfère faire un film plutôt « surréaliste ». C'est pourquoi je me suis refusé à entrer dans le schéma traditionnel, au niveau du maquillage, par exemple, que j'ai voulu efficace dans la discrétion ; ceci dit, le début surtout, et la fin relèvent à plusieurs degrés de l'épouvante. Mais à des moments-clés. De façon plus générale, j'estime que le problème de la majeure partie du cinéma d'épouvante actuel est de s'enfermer dans une optique trop étroite : la seule intention visant, semble-t-il, uniquement à inspirer la peur. Ce n'est pas du cinéma, encore moins de l'art, si l'on estime, comme c'est mon cas, que la fonction de l'art devrait être de projeter une lumière sur ce qui constitue notre expérience, sur la façon de vivre notre existence.

On vous dit très préoccupé des détails de la réalisation...

C'est vrai. J'ai supervisé tout le choix des comédiens, pendant cinq ou six mois, puis celui des lieux de tournage, là aussi pendant des mois. Dans ce genre de réalisation, tout doit être en accord parfait : les comédiens, les lieux, les décors, les costumes... De ce point de vue, un film c'est un peu comme une symphonie. Par ailleurs, toute fantastique que soit l'histoire, elle repose sur une foule de détails qui sont des plus réalistes, et perçus comme tels par le spectateur. C'est même ce réalisme qui permet de donner son vrai poids au fantastique. Comme aux émotions d'ailleurs. Les plus grands films fantastiques ne sont pas des farces qui partent dans tous les sens. Ce sont des films dont la texture réaliste est très serrée. Sinon, le spectateur n'y croit pas. Et puis c'est vrai que par tempérament, je suis un perfectionniste...

Qu'est ce qui vous fait décider de recommencer une prise ?

J'essaye, le temps de la prise, de me dédoubler : voir avec l'œil du technicien ce qui risque de ne pas fonctionner. Mais aussi avec un certain recul, comme le spectateur. C'est une question d'habitude. Si rien ne m'a choqué, et qu'en plus, je « marche », que la scène me fait sourire par exemple quand c'est son intention, alors je considère la prise comme bonne.



« Le côté mythique, la multiplicité des niveaux de lecture et le côté à la fois allégorique et métaphorique constituent pour moi tout l'intérêt de **The Bride** *» (Franc Roddam).*



Il y eu des scènes difficiles ?

Notamment pour les éclairages. Lors de la réception chez la comtesse, on a essayé de retrouver les lumières de l'école hollandaise – Vermeer, Rembrandt. Et puis le début, dans le laboratoire, car la lumière était réduite à son essentiel – c'est la seule scène où le story-board a été scrupuleusement respecté. Elle a demandé dix jours, avec deux caméras et un travail de maquette, puisque pour l'explosion de la tour, nous en avions reconstitué une d'une dizaine de mètres à l'extérieur du studio. Et puis les conditions de tournage ellesmêmes étaient plus difficiles que dans d'autres cas. La clé, pour mener à bien cette réalisation, c'était, en dépit de la disparité de ces lieux, du dépaysement dû aux costumes, aux différentes composantes de l'intrigue, d'impliquer les comédiens dans la dimension mythique de celle-ci, qui en fait l'unité profonde, où chacun peut se retrouver.
Ce que j'ai voulu faire avec *The Bride,* c'est un film qui séduise par sa magie, au sens cinématographique du terme. Pour que le spectateur s'y retrouve aussi... ■

Propos recueillis et traduits par
Bertrand Borie

La PROMISE

LES INTERPRETES

L'une des originalités de cette nouvelle approche du mythe de Frankenstein est certainement la conception même de la créature : une conception éloignée de la monstruosité traditionnelle, tendant à faire finalement de cet être le plus humain de tous les hommes, jusque dans ce que laisse percer son apparence physique, et en tout cas le digne compagnon, sur le plan moral, de la pure Eva.

La tâche de la responsable du maquillage, Sarah Manzoni, a donc été primordiale. Avant *The Bride*, elle avait déjà travaillé sur des films comme *Alien, Midnight Express, Another Country* et surtout *La guerre du feu*, qui lui avait valu un oscar – à ce jour deux anglo-saxons seulement ont été récompensés pour leur travail de maquillage : elle et Rick Baker pour *Le loup-garou de Londres*. Mais son travail pour *The Bride* a été radicalement différent de celui sur *La guerre du feu*. « Dans ce dernier film », explique-t-elle, « il s'agissait de maquiller des hommes en déformant aussi leurs visages, mais de façon figée. Tandis que dans *The Bride*, le maquillage de la créature constitue une part importante de la façon dont on perçoit le personnage, participe à son évolution, c'est un élément dramatique à part entière. Et il concerne essentiellement un individu, en dehors des maquillages classiques ».

Comment fut imaginé ce maquillage ?

Franc Roddam a été pour beaucoup dans sa conception. Il savait ce qu'il voulait, et aussi ce qu'il ne voulait pas. On a pu éliminer tout de suite un certain nombre d'hypothèses. Mais le plus intéressant c'est que ce maquillage évolue ; à sa manière il fait devenir Viktor de plus en plus romantique, jusque dans son aspect physique.

C'était un peu une gageure...

Oui, d'autant que l'image qu'a le public de la créature de Frankenstein est en général celle d'un monstre figé dans sa monstruosité physique. Et nous ne pouvions pas échapper à ce point de départ, ne serait-ce qu'à cause de la réalité de la situation – la créature est en fait le résultat d'une opération chirurgicale de grande envergure – sinon, néanmoins, en nuançant le côté cicatrices, déformations etc. Il fallait, de plus, user d'artifices pour l'humaniser progressivement, comme par exemple, l'atténuation des cicatrices, la chevelure qui repousse et, par sa seule présence, rendre l'être plus « normal ». Il y a quatre éléments dans le maquillage facial de Clancy Brown et son évolution passe par trois stades principaux...

Quelles difficultés particulières avez-vous rencontrées ?

La première, c'est qu'il n'est pas évident de traduire une évolution régulière, presque insensible, dans le cadre d'un tournage où les scènes sont filmées dans le désordre. Et là, les photographies témoins ne suffisent pas, parce qu'il y a toute une part de sensation, de sensibilité, inhérente au phénomène de création lui-même.

Car, encore une fois, c'est par cette métamorphose que s'extériorise l'humanisation progressive du personnage. C'est quelque chose qui se ressent, qui se retouche en fonction du regard, du sourire, de la lumière ambiante ; qui n'a rien de mécanique. Et puis il y a eu les problèmes délicats d'accoutumance, notamment avec la chaleur, la transpiration... On a, en particulier, eu un assez gros ennui – nous ayant obligés à interrompre le tournage en France pendant quinze jours ! – avec le maquillage de Clancy Brown, qui a fait une allergie à l'adhésif permettant de maintenir ce maquillage en place, à cause d'un défaut dans la fabrication de ce produit.

Ce travail en nuance est quelque peu en opposition avec les tendances actuelles à la surenchère...

En effet. Mais dans le cas de *The Bride*, le maquillage devait s'efforcer de respecter au maximum la personnalité de Clancy Brown, de jouer en quelque sorte sur elle, sinon avec elle. Et dans ce sens, Clancy a été très coopératif. Mais ce type de recherche sur le visage est un des aspects qui me plaisent le plus dans le travail de maquillage. Alors, le côté « performance » auquel vous faites allusion, et que l'on constate actuellement dans de nombreux films, ne peut être comparé à cela : c'est une approche radicalement différente, voire opposée. Dans le cas de *The Bride*, il s'agissait de dégager une personnalité d'une autre personnalité en s'appuyant sur celle-ci, sans jamais l'effacer et même en la faisant reparaître lentement. Dans le cas de bien des films d'horreur, indépendamment de problèmes d'adaptation techniques, il s'agit au contraire, le plus souvent, de bâtir une autre réalité physique dans laquelle le comédien devient quasi-méconnaissable. Disons que par goût, je suis davantage passionnée par des problèmes comme ceux posés par *The Bride*, même si le travail est plus discret...



Rinaldo (David Rappaport) et Victor (Clancy Brown) décideront de lier leur destin...

Toutefois, parler de la créature sans parler du nain Rinaldo serait incomplet. Rinaldo est en effet le moteur de cette humanisation progressive de Viktor, qui commence par la simple reconnaissance de soi-même comme une entité « viable ». C'est dire que le rôle tenu par David Rappaport *(Time Bandits)* est ici primordial dans l'économie générale de l'intrigue, outre son poids dramatique propre.

« Au départ », comme nous l'a expliqué David Rappaport, « il y a deux histoires parallèles : les relations entre Frankenstein et Eva, et celles entre Viktor et Rinaldo. Et mon rôle est un peu équivoque, car quand Rinaldo rencontre celui qu'il nommera lui-même Viktor, il est d'abord effrayé, comme tout un chacun ; mais comme Rinaldo est un errant, lui aussi, qui cherche à survivre, il pressent aussitôt ce qu'il peut tirer de cet homme. Car, habitué à la laideur et à la difformité, il a le mérite de tout de suite reconnaître dans la Créature un homme à part entière. C'est en fait un retour à Mary Shelley, chez qui la Créature est une sorte d'énorme dérapage par rapport aux normes habituelles, mais certainement pas un « monstre ».

Qu'est-ce qui vous a attiré dans le rôle de Rinaldo ?

L'intérêt du rôle, et de l'histoire d'ailleurs, à ce niveau, c'est la complémentarité des deux personnages. Car finalement, même si c'est plus conscient chez Rinaldo, chacun utilise l'autre. Mais à la façon non pas de deux êtres qui s'exploitent mutuellement, mais de deux entités qui forment un tout. Et cela s'est quelque part prolongé dans la réalité, car lorsque en dehors des tournages nous déambulions dans Sarlat ou Carcassonne, moi tout petit, tout frisé, en tee-shirt et en short, lui avec sa carrure et sa taille de joueur de base-ball, et sa tête rasée pour les besoins du rôle, nous ne passions pas inaperçus...

Vous avez néanmoins un rôle un peu « isolé » par rapport au reste de l'intrigue...

C'est vrai. Ce qui est particulier, dans mon cas, c'est qu'en dehors des personnages de moindre importance, je n'ai absolument pas travaillé avec les autres comédiens principaux. Je ne rencontre jamais ni Eva ni Frankenstein. Mais du point de vue de l'équipe, il y a par contre une personne sans laquelle je n'aurais pas pu mener à bien mon rôle : Bob Weisinger, qui s'est occupé des trucages pour les scènes du cirque – les cordes en particulier. Car j'ai tourné moi-même ces scènes, et le problème, c'était de ne pas voir la corde. Il a beaucoup travaillé avec moi. Avant sa venue, le tournage n'avait pu se faire, pour de multiples raisons. Il y avait déjà eu les problèmes de maquillage de Clancy Brown, qui ont fait interrompre le tournage quinze jours alors que le cirque était dressé sur les collines de Carcassonne. Mais ce n'était qu'un début, puisque, en fait, les intérieurs du cirque ont été tournés en quatre temps ! On a ensuite repris le tournage à Carcassonne, puis il a fallu se transporter à Londres, parce que d'autres lieux avaient été prévus pour lesquels il fallait respecter les dates. Le chapiteau a donc été reconstruit en Angleterre, et c'est à ce moment qu'on a fait appel à Weisinger. Mais nouveau gros pépin : un incendie s'est déclaré alors que j'étais accroché à une dizaine de mètres du sol. En trois ou quatre minutes il n'y avait plus de chapiteau, mais

grâce au sang-froid de tout le monde, il n'y a eu aucune victime. L'ironie de l'affaire c'est que ce jour-là, la corde de sûreté s'est avérée être durant quelques secondes mon pire ennemi... Et comme les assurances ont joué, on a pu reconstruire une quatrième fois la tente, et là, tout s'est bien passé, d'autant que, grâce à ce retard, nous avons pu recourir aux services d'un des meilleurs entraîneurs de trapèze, Barry Shorts, du cirque de Gerry Cottle.

Un couple-vedette se détache, car il est à sa façon celui du charme et du romantisme : Eva (Jennifer Beals) et Charles Frankenstein (Sting). [Voir entretien dans notre précédent numéro.] Révélé par *Flashdance* il y a deux ans, Jennifer Beals, qui n'a rien tourné depuis ce film, avait tout pour se retrouver dans le personnage d'Eva.

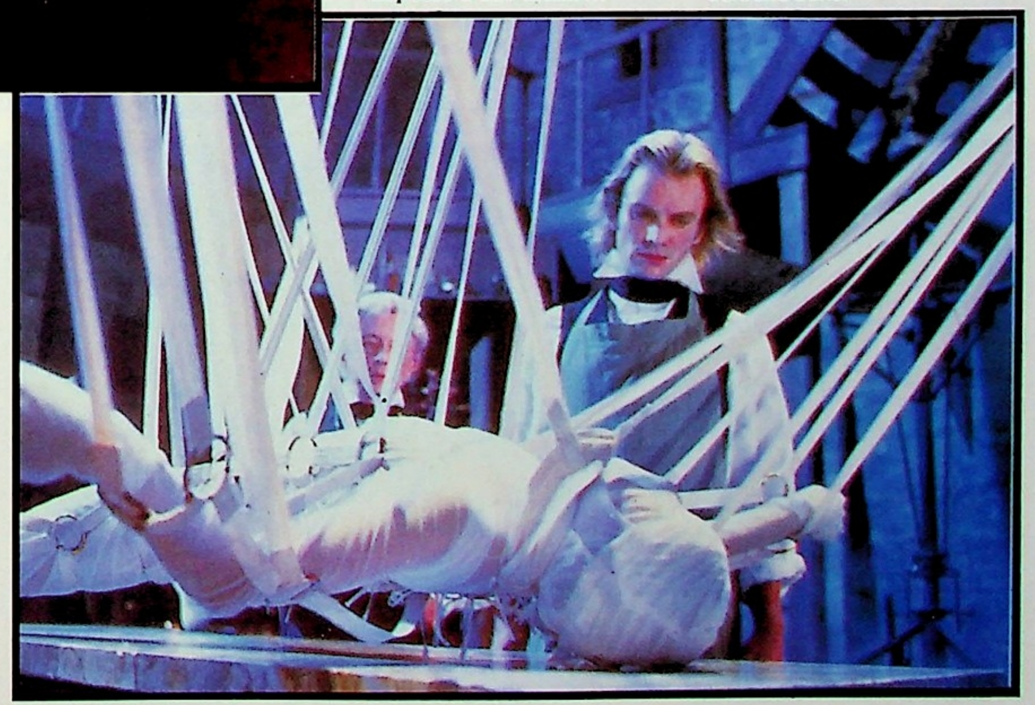


Ex-mannequin, elle a toujours rêvé, dit-elle, d'être écrivain. « Je l'étais un peu devenu par accident, mais ce qui m'avait tout de suite séduite dans le métier de comédien, c'est qu'il permet de beaucoup voyager. Et puis c'est un bon moyen de gagner de l'argent ! Mais après *Flashdance,* je ne voulais pas faire du cinéma à n'importe quel prix – je veux dire : dans n'importe quel rôle. C'était en particulier un film assez réaliste, par ses implications sociales. C'est pourquoi j'ai immédiatement été attirée par *The Bride :* ce second film me faisait entrer dans le climat d'un conte, puisque l'histoire est basée sur un mythe et que le film joue pleinement le jeu. Même s'il y a quelque chose de moderne dans le traitement des personnages, on se trouve plongé dans un univers complètement différent. J'ai vraiment eu le coup de foudre pour le script : entrer dans le personnage d'Eva devenait un peu un défi ».

Très attirée également par le fait de travailler avec Franc Roddam, elle avoue avoir été pleinement satisfaite de cette collaboration : « il sait ce qu'il veut », explique-t-elle, « et laisse pas mal de liberté à ses comédiens. On peut vraiment discuter avec lui. Quant à Sting, c'est à sa façon un partenaire idéal. En réalité, à part le fait qu'il est musicien, je ne savais pas grand'chose de lui avant de le rencontrer. Mais cela a été très enrichissant, parce que nous venions d'univers professionnels assez différents. Et il aide beaucoup les gens qui travaillent avec lui... ». ■

Propos recueillis et traduits par **Bertrand Borie.**

Pas davantage qu'Elsa Lanchester dans* La Fiancée de Frankenstein, *Eva ne sera attirée par le Monstre qu'on lui destine. Mais très vite, elle brisera la vision masculine que Frankenstein lui a imposée d'elle-même...



RIDLEY SCOTT à propos de «



Ridley Scott, interviewé par notre collaboratrice Tchalaï Unger.

Le bureau de Ridley Scott à Londres porte la marque du propriétaire. C'est dans la rue étroite de Lexington Street, dans le quartier du cinéma entre Soho Place et Wardour Street où sont installées presque toutes les grandes compagnies, que s'ouvre l'ancienne usine désaffectée où « Ridley Scott and Associates » a établi son siège. Graphiste et décorateur avant tout, le maître des lieux marche au milieu du design noir et blanc et fume un énorme havane. Seuls quelques « arbres de la félicité » mettent un peu de verdure devant le store à lattes obliques. Pendant tout l'entretien, le réalisateur se montrera disponible, précis et enjoué. Dans sa voix court un dynamisme qui signe sa personnalité. Il a des éclats de rire qui fusent d'une façon enfantine, mais quel équilibre et quelle force émanent de ce britannique à tête de bagarreur ou de marin. Une séance de photos de trois quarts d'heure ne viendra pas à bout de sa bonne humeur ; on sent cependant que, dans son travail, cet homme doit être impitoyable et ne laissera passer aucun détail : rien ne lui échappe et il n'a pas de temps à perdre. Il a encore beaucoup de choses à montrer et cela va encore l'amuser longtemps de faire du cinéma...

Il n'y a guère, quand on prétendait raconter au cinéma une histoire un peu exotique ou magique, la première image de rigueur était celle d'un vénérable ouvrage à ferrures dont les pages s'animaient peu à peu, et une voie off vous introduisait comme en s'excusant dans un rituel de déconditionnement. Ridley Scott n'a pas usé du « il était une fois ». Il conduit *Legend* sans préambule, ici et maintenant, avec le plus grand naturel : une forêt sortie des frères Grimm, une adorable jeune fille en robe blanche de princesse, un cottage sculpté comme la maison de Gepetto... et l'histoire est lancée ! On sait déjà que tout va suivre : un homme jeune, brave et beau, d'affreux nains, une fée à ailes de papillon ou une sorcière de cauchemar, une puissance mystérieuse et terrible qui va déchirer le monde de l'amour et de l'innocence, une reconquête, un rachat et la lumière retrouvée. On se laisse aller, ravi, au rythme des enchantements. Mais la surprise est qu'il n'y à rien de puéril, de faible, aucune faille dans la rigoureuse cohérence de cet univers poétique. Ainsi reste-t-on rivé haletant à son fauteuil, et les lois du genre semblent des ressorts propres à l'histoire. Ridley Scott n'a jamais bêtifié. Il a réalisé *Legend* en fonceur qu'il est, sans la moindre hésitation dans l'utilisation des moyens, grâce à toutes les ressources d'une vive intelligence et d'un métier accompli. Dans *Legend*, la magie n'est ni un à-peu-près, ni un effet facile ; c'est une magie vivace et manifeste. La poésie n'a rien d'un cache-misère ; au contraire, c'est un organe du film. On ne saisit aucun sous-entendu filandreux, ni de jargon « intellectuel », et on n'en est pas déçu ! C'est une légende pure et simple. Un conte de fées... pour de vrai. Peut-être le premier vrai conte de fées du cinéma contemporain.

Tchalaï Unger

Comment, après votre premier long-métrage, *Duellistes*, qui se situe à l'époque napoléonienne, le fantastique a-t-il envahi votre monde ?

Le futur et le passé sont aussi exotiques l'un que l'autre et possèdent en commun la même qualité : l'inconnu. la seule différence réside dans le fait que nous avons plus de références avec le passé qu'avec le futur, mais les deux sont des « terrae incognitae », des territoires inconnus, vraiment. Pour moi, le passé est la même chose que le futur. Du point de vue du réalisateur de films, les deux sont spéculatifs. Ce qui m'intéresse est de créer un environnement, un univers cohérent. Dans les deux cas les problèmes diffèrent mais l'intérêt est le même. Ainsi, passer de *Duellistes* à *Alien* était une étape complètement logique, c'est l'autre côté de là où je me tiens dans le temps. En revanche, passer d'*Alien* à *Blade Runner* ne me paraît pas une étape logique, parce qu'après *Alien* j'avais fermement décidé de ne plus faire de S.F. pour un bout de temps ! Cependant on m'a proposé *Dune* et plein d'autres projets de S.F., parce que les gens adorent vous mettre dans une catégorie. Il s'est trouvé que les projets qui se présentaient, surtout *Blade Runner* que j'ai fini par tourner, étaient bien plus intéressants que les autres projets que j'avais sur des sujets contemporains. Maintenant, je suis certain que *Blade Runner* n'est pas le dernier film de S.F. que je ferai, mais quand je l'ai terminé j'ai répété que cette fois c'était vraiment fini, et je le pensais réellement : je voulais changer de monde !

Faites-vous une grande différence entre S.F. et fantastique ? Par exemple *Alien* est-il plus « fantastique » et *Blade Runner* plus « S.F. » ?

Non, pas du tout. Je les vois tous deux comme de pures spéculations. Pour moi, ce qui compte c'est le degré de réalité que j'ai pu donner à ces spéculations. Le premier des problèmes, c'est comment faire passer votre scénario, qui est de l'imaginaire, dans la réalité. Si on n'y arrive pas ça veut dire que c'est un échec, et donc, ce n'est pas la peine de faire le film car il ne marchera pas. Il faut que vous puissiez voir la réalité que vous allez donner à cette imagination qu'est le script.

Diriez-vous que S.F. ou fantastique sont une autre dimension de notre monde ?

Je pense que c'est purement et simplement une façon de décrire une œuvre, un film en l'occurrence, et de la ranger dans une catégorie. Pour moi tous les films appartiennent à une « dimension

« LEGEND » : « Ce conte de fées, je l'ai réellement vécu ! »

Une idylle que la magie achève d'éveiller (Tom Cruise et Mia Sara).

spéciale », de toute façon. Je n'aime pas catégorifier mais on est quand même obligé de le faire quelquefois. A ses risques et périls. Par exemple, appliquer le terme de fantastique à *2001*, ce n'est pas suffisant. *2001* est trop « réel ». Autre exemple : *Rencontres du troisième type*, selon mon point de vue, n'est pas de la S.F., mais davantage une spéculation sur ce qui pourrait déjà arriver. C'est ainsi qu'il faut considérer ce genre de projet. Quand vous vous y mettez, vous devez avoir votre propre point de vue. Savoir si vous avez à faire à la réalité de quelque chose qui pourrait arriver, est arrivé ou va arriver.

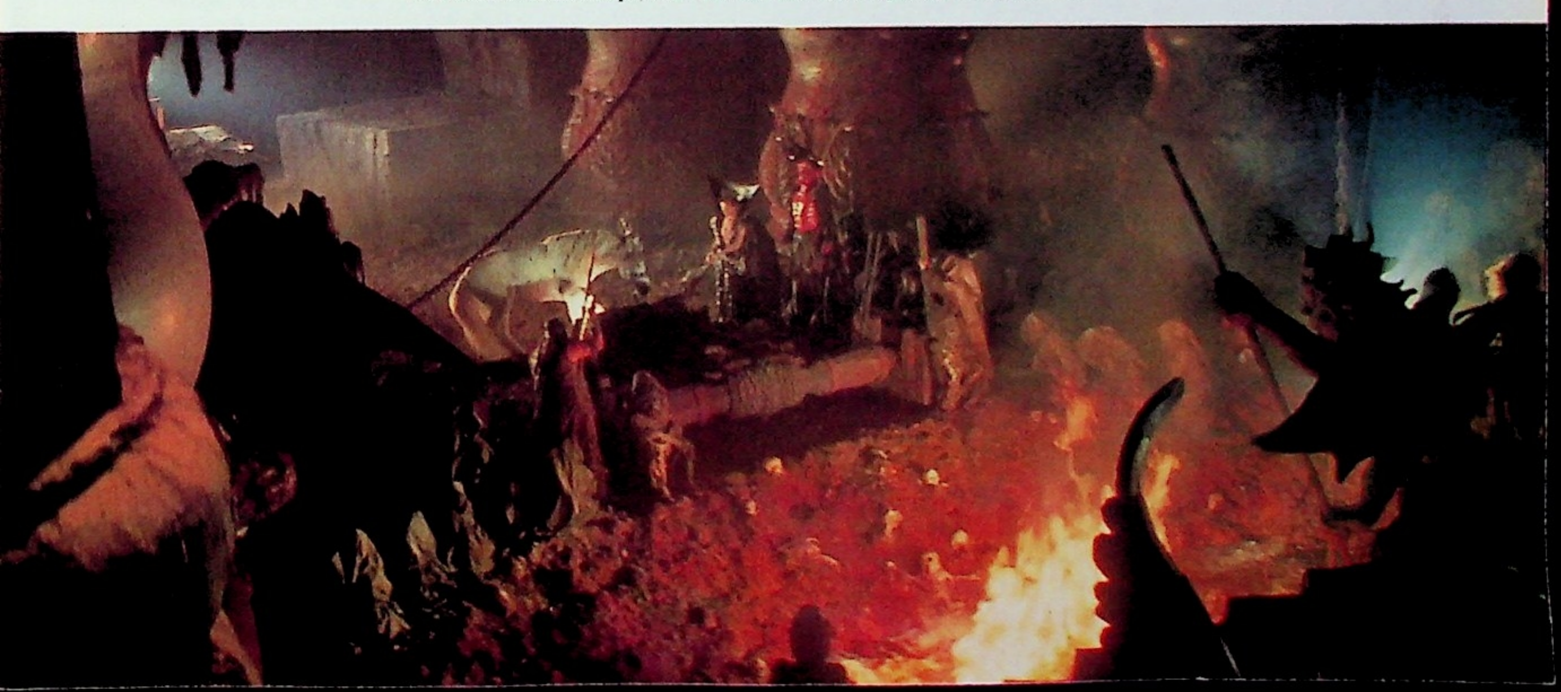
Et *Legend* ? Une légende n'est justement pas la réalité, par définition ?

J'espère qu'au bout de deux minutes, c'est devenu une réalité, quand vous le regardez, suffisamment vite pour être dedans sans vous poser de question ! *Legend* c'est l'idée d'un conte de fées, idée qui n'était pas nouvelle chez moi, je l'ai remuée à deux ou trois occasions différentes avant même de commencer *Duellistes*, mon premier long métrage. En fait, mon premier projet de long métrage était influencé par un livre de T.H. White, *The Once and Future King*, sorte de conte de fées arthurien, une épopée qui se déroule entre mille personnages autour de celui du Roi Arthur...

Boorman dit que ce livre lui a inspiré *Excalibur*...

Pas étonnant ! Mais toutes ces histoires se ressemblent. *Tristan et Isolde* ressemble beaucoup à *Lancelot et Guenièvre*. A regarder attentivement tous ces récits, on s'aperçoit qu'ils évoluent et s'articulent autour de la même thématique. Jusqu'à maintenant je n'ai pas vraiment été captivé par un matériau contemporain, il faudra que je m'y mette, en fait c'est déjà prévu. Mais j'ai attaqué le long métrage avec un scénario de contes de fées, avant de faire *Duellistes*, et il s'en est fallu de très peu que je le réalise ; pour une raison ou une autre je n'avais pas pu le faire mais cela m'était resté dans l'esprit. Après *Alien* j'ai essayé d'y revenir,

Des décors démoniaques à l'échelle des forces qui s'y déchaînent...





La Princesse Lili (Mia Sara) et Jack (Tom Cruise) : le couple traditionnel de l'épopée courtoise.

avec un sujet appelé *Knights* (« Les chevaliers »), mais avant que j'aie abordé la réalisation même, un tas de films de *sword and sorcery* avaient été mis en chantier aux Etats-Unis, et je n'ai pas voulu courrir après la mode. Je me trouvais dépassé avant d'être parti ! (Rire). Pourtant je n'ai pas arrêté de vouloir faire quelque chose en rapport avec mon passé, mon héritage, ma culture, parce que je crois que même si le public ne doit pas sentir qu'il est devant un film « historique » c'est tout de même de cette façon que devait être traité un film comme *Knights(1)*. Les Britanniques se sentent toujours frustrés parce que le reste du monde ne comprend jamais qu'ils parlent non pas d'un moment d'histoire mais de leur héritage chromosomique, quand il s'agit de la chevalerie. Je voulais donc trouver la façon originale de traiter cet héritage comme les Américains ont trouvé la façon de traiter du leur dans les westerns. Le chevalier c'est l'équivalent du cowboy, pas autre chose ! Pour diverses raisons, le scénario de *Knights* n'a pas vraiment abouti. J'ai fait plusieurs autres tentatives, et quand j'ai démarré *Blade Runner* j'étais déjà en discussion pour un projet de contes de fées : c'était *Legend*. En fait c'est en janvier 81 que je me suis mis à table pour la première fois avec le scénariste, juste avant de commencer le tournage de *Blade Runner*.

(1) On se rappelle que Boorman rebaptisa *Excalibur* son propre film en cours jusque là appelé *Knights*, en apprenant que le titre était déjà « pris » par Ridley Scott.

Vous croyez aux fées ?

Ah non ! J'aimerais. Je suis très superstitieux ; mais je crois que c'est une soupape de sécurité. Je ne marche jamais sous une échelle, juste au cas où ! (Il s'esclaffe).

C'est de la prudence, pas de la superstition.

Prudent, moi ? parfaitement. Mais la superstition et les contes de fées sont des domaines séparés. De la superstition on ne peut pas glisser en douce à la certitude que le « petit peuple » existe. J'aimerais bien croire qu'ils existent, mais j'ai comme une idée que non. Quand je raconte une histoire, je veux le faire pour que tout le monde y croie dur comme fer, mais je ne veux pas pour autant la confondre avec ma vie ou mes convictions.

Alors, comment avez-vous pu mettre une telle énergie dans ce conte de fées ?

Parce que c'est ma tâche. C'est une partie du travail que je fais comme réalisateur de films, ou même simplement comme « amuseur ». Nous connaissons tous ce domaine, nous avons tous lu et entendu des contes de fées. Ce genre, ces histoires ne peuvent exister qu'au théâtre ou au cinéma, qui constituent leur propre réalité, leur propre monde. Au cas où elles n'existent pas vraiment, je peux porter les histoires de fées dans l'environnement qui leur convient, dans leur monde en disant : « Là, je leur donne une existence ».

Votre but est-il d'amuser les gens, les distraire ? Ou souhaitez-vous leur montrer quelque chose qui change leur vie ?

Les deux. Augmenter les sensations, l'expérience du public, c'est élargir sa perception. Je ne veux même pas utiliser le mot de conscience. Spécialement en ce qui concerne les plus jeunes, la nouvelle génération. Je voulais faire quelque chose qu'on puisse vraiment leur montrer, montrer à un vaste public, un public familial. Et j'ai trouvé que ce domaine convenait. Mais je veux aussi avoir un contact avec un public plus adulte et j'espère que le monde de *Legend* séduira le plus sardonique des adultes.

Expliquez-vous un peu...

Voilà : le public est de plus en plus coriace, de plus en plus dur. Et les plus jeunes, surtout aux Etats-Unis, sont incroyablement sages et renseignés, à leur point de vue. Je ne pense pas qu'ils le soient vraiment : l'expérience vient d'ailleurs. Je pense qu'ils sont gravement affectés par les médias, journaux et télévision. La TV n'est pas restée le moyen idéal de diffuser les nouvelles et le sport, elle s'est débrouillée pour leur apporter tout un fatras auquel ils ne peuvent donner un sens, avec un résultat final plutôt mauvais. C'est presque comme si on avait supprimé les expériences que moi j'ai faites enfant — parce que dans mon temps il n'y avait pas de télé, on devait se fonder davantage sur la littérature, les livres, surtout les livres pour enfants, les histoires qui vous font progresser grâce à leur lecture, qui vous développent...

Et pourtant vous leur avez donné *Blade Runner* !

Mais *Blade Runner*, c'était bien plus pour adultes. Je ne revendique pas la violence en tant qu'auteur, pas systématiquement mais c'est vrai qu'il y en avait. Toutefois ne confondez pas violence et vigueur. J'ai voulu mettre de la vigueur dans *Blade Runner*.

Etes-vous intéressé par la mythologie ?

Je vous réponds si vous me dites la différence entre mythologie et mysticisme.

Eh bien... le mysticisme est un comportement...

C'est une spéculation ou croyance spirituelle, alors que la mythologie représente ce que nous croyons s'être produit ! Les mythes et les légendes, vous les prenez, et vous trouvez des parallèles dans toutes les époques, passées ou présentes. Ce qu'ils m'apportent vraiment à moi, directeur de théâtre ou de film, c'est un élargissement de la réalité. Un élément de développement du personnage. Ça lui confère une dimension surhumaine, ou même divine. Et comme « amuseur » les mythes et les légendes m'intéressent parce qu'ils me permettent de faire des personnages plus intéressants...

Par exemple Lily est une typique princesse de légende...

Excepté qu'elle est plus manipulatrice, Vous découvrez très vite qu'elle n'est pas aussi innocente qu'on le croit au début.

Représente-t-elle l'âme humaine et son aventure, comme on le dit des princesses de contes de fées ?

Tout ce que j'ai envie de faire c'est de regarder comment l'illusion que je mets en place, que je prépare, s'ancre dans la vérité, qui est la réalité pour trouver sa base, ses fondements. Si vous considérez une illusion, comme le cinéma, qui ne soit pas basée sur la réalité, vous allez découvrir finalement qu'il n'y a plus d'imaginaire !
Je pense que l'imagination permet un élargissement de la réalité, quelque chose en quoi vous croyez ou quelque chose qui est arrivé — en général, une exagération. Mais dans les termes de l' « entertainment », de la « distraction » (je n'aime pas ce mot mais je n'en trouve pas d'autre) dans les termes de cette irréalité, vous découvrez que cette irréalité est une représentation de la vie réelle. Par exemple je me dis que si un vrai « Alien » se trouvait en rencontre du troisième type avec nous et regardait par les fenêtres de nos maisons la nuit, il verrait tous ces gens regarder une fenêtre reproduisant leur propre vie, ce serait bizarre, non ? On rentre à la maison et à la télé on regarde... ce qu'on a fait toute la journée ou ce qu'on a lu.

Pouvez-vous nous parler de l'évolution du scénario de Legend ?

J'ai d'abord cherché quelqu'un qui puisse l'écrire avec moi. On pouvait faire *Legend* de deux façons très différentes. Avec la même histoire, on pouvait faire quelque chose de très celtique — et j'y ai pensé — ç'aurait été une chose sombre et très sinistre.

Vous voulez dire que les traditions celtes sont sinistres ?

Si vous vous promenez dans la campagne anglaise, ou française, et que vous tombez sur un elfe de trois mètres de haut, vous faites 50 kilomètres sans vous arrêter ! Jusqu'à ce que vous y soyez habitué. Peut-être le trouveriez-vous charmant, vous pourriez aussi vous en mordre les doigts parce qu'il pourrait faire un tas de choses moins charmantes : un vrai elfe de cette taille vous casserait la main rien qu'en vous la serrant, il serait d'une puissance redoutable...

LA CONSTRUCTION DE LA FORÊT DE LEGEND

Les studios de Pinewood ont été utilisés presqu'en entier pour le tournage de *Legend* : cinq plateaux, plus « le plus grand plateau du monde » construit pour un James Bond, *L'espion qui m'aimait*. Les décors ont été conçus d'abord en dessins, puis en maquettes par Assheton Gorton : arbres gigantesques, collines, vallons, sentiers, clairières, ruisseaux et même un étang surplombé d'une falaise, le tout recouvert d'écorces, lianes, mousses, fleurs, etc. Le chef-constructeur, Michael Redding, a travaillé avec James Morahan. Ils ont commencé par quadriller le sol de lignes horizontales et verticales espacées de 1,80 mètre, numérotées en chiffres et en lettres, comme une gigantesque grille de mots croisés. Des gradins furent ensuite érigés pour servir de structures aux accidents de terrain, de la taille des falaises et des vallées.

Les arbres géants, au nombre de 35, ont été sculptés en polystyrène extra-léger sur une structure télescopique de métal consistant en une broche de 6 à 10 mètres de long fixée sur des mats à 2,50 mètres du sol, chaque arbre ayant ainsi un diamètre d'environ 5 mètres. Le polystyrène découpé et formé par des mouleurs professionnels était appliqué puis peint sur ces structures. Une fois l'arbre dressé en position verticale, on s'attaquait aux racines énomes, qui étaient mélangées à de vraies racines pour plus de vérité. Il fallut six semaines pour construire les arbres et plus de quatre rien que pour les racines. L'écorce est un mélange de peinture et de sciure. 2 500 mètres cubes de polystyrène ont été utilisés, plus de cinquante charpentiers, mouleurs et artisans divers on travaillé quinze semaines à la fabrication de la forêt, sans compter les jardiniers en charge de la serre, des fleurs, du gazon, des plantes grimpante et des herbes mis en place chaque jour par une entreprise d'horticulture et de paysagisme.

On n'a pas compté les tonnes de polystyrène découpées à la taille d'un flocon et projetés par des puissantes souffleries pour figurer la neige. Un mélange de résine et de cire chaude revêtu de neige a été utilisé pour les quelque 1 500 stalagmites et stalactites longs de 25 centimètres à 2 mètres et plus.

Sur un autre plateau, ont été construits deux autres décors gigantesques : la cuisine du seigneur de l'ombre où tous les objets ont deux fois et demi à quatre fois leur taille normale, et le hall du château, où les proportions sont du même genre : les colonnes ont presque 8 mètres de hauteur et 3 de diamètre.





Comme un djinn ?

Oui, mais pas forcément des choses magiques. Ils ne sont pas forcément doués de pouvoir mystiques ou magiques, ils font partie du règne subhumain, comme les animaux. Imaginez un peu que vous rencontrez cet elfe super puissant... J'ai le sentiment que les elfes sont comme ça... Des élémentaux superpuissants. Faire le film avec de tels elfes, aurait été le mettre hors d'atteinte du public, sauf d'un très petit nombre. Aussi ai-je décidé de le réaliser de l'autre façon, d'un point de vue plus optimiste, et en plus, après *Alien* et *Blade Runner*, je voulais faire un film vraiment optimiste croyez-moi ! J'ai décidé de lui donner une forte coloration « Disney ». Tout ce qu'a fait Disney est génial ! D'ailleurs le personnage de Darkness vient tout droit de « La nuit sur le Mont Chauve » de *Fantasia*. En remontant plus loin on découvre que Disney l'a emprunté à William Blake, le dessin est extrêmement influencé par Blake j'en suis sûr. J'ai donc pensé que pour que le diable, Darkness, le Seigneur de l'Ombre, soit intéressant, il fallait qu'il soit, d'abord, très sexuel, et donc en parfaite santé physique, et qu'il ait beaucoup de charme, mais qu'au premier abord, il soit vraiment effrayant. Jusqu'à ce qu'on s'habitue à lui.

Votre « monde du dessous » est-il influencé par Lovecraft et Tolkien ?

Il y a un tas de points communs mais c'est d'abord une notion classique. Je n'ai pas particulièrement fait référence à eux. Je me suis trouvé arrêté pour des considérations de ce genre : comment faire jouer le personnage du Rat ? Par un vrai rat ? Ou par un acteur en costume de rat et avec une fausse tête de rat ? Ou par un acteur qui revêtirait simplement le caractère du rat ?
Lovecraft et Tolkien montrent des notions identiques. Tout s'influence réciproquement. Dans la science-fiction tout auteur est influencé par les autres choses qu'il lit, et de même dans l'héroic fantasy... Enfin, bref, on a décidé de ne pas faire *Legend* aussi noir que ça. Le seul personnage vraiment sombre, c'est le Seigneur de l'Ombre. Et encore, il est rouge, on aurait pu le rêver tout à fait horrible, mais on voulait le garder « sain » et presque... séduisant !

Est-ce un minotaure ?

Tout à fait. Partie taureau, partie homme, et partie bouc. Avec les cornes du taureau. C'est un satyre et un des personnages-clés. On voulait tracer une ligne précise et savoir de quel côté on allait le mettre, plus terrifiant, ou plus majestueux en vrai égal du Bien. En fait on a joué avec la ligne et le personnage change tout le temps, il va d'un côté à l'autre.

Lily, la princesse, est aussi sur une ligne de ce genre.

Elle est normale ; en fait, l'erreur de Darkness est de croire que Lily est l'innocence-même. Rien ni personne n'est innocent à ce point-là. Le seul personnage innocent du film, c'est Jack.

On ne sait pas trop si Jack appartient au monde féérique ou non...

Il appartient au monde intermédiaire. Sans le savoir, parce qu'il est trop ingénu, il est l'équivalent, l'antithèse de Darkness. Il fait partie de la forêt. Originellement, dans le premier scénario, il s'appelait Jack O'Green (2). Ah ! le premier scénario était beau, superbe. On pouvait le lire comme un roman. Beaucoup trop celtique ! Mais beau ! Alors, lire « Jack O'Green » sur une page, très bien, mais entendre appeler le personnage « Jack O'Green » dans le film, impossible, ça aurait fait penser à un de ces mauvais films dits historiques qui endorment tout le monde...

Cela vous aurait endormi ?

Pas moi ! Mais je crains que ça endormirait les trois quarts du public. Il n'y a plus de magie avec cette jeune génération. On dirait qu'il y a une limitation à leur capacité d'imaginer. Quelle pitié. C'est peut-être un signe alarmant. Ou peut-être doit-on y voir une transition vers le 21e siècle...

Voulez-vous dire que le film que vous avez réalisé n'est pas celui que vous vouliez faire ?

Pas exactement. Je veux dire qu'on suit un processus d'interprétation et de spéculation quand on travaille sur le scénario. Le premier était beaucoup plus dense, plus consistant, avec beaucoup plus d'allusions à l'environnement, beaucoup plus d'aventures, et beaucoup plus long. Si j'avais eu 80 millions de dollars, je l'aurais tourné (il rit). Finalement, le budget a un effet limitatif, très salutaire ; après tout ce n'est qu'un film !

Quand vous faites un scénario, l'idée motrice sert-elle de point de départ, ou la dégagez-vous peu à peu ?

(2) Il y a un jeu de mot sur Green, mot : la verdure, et adjectif : naïf ou vivace.

Ça dépend, quand vous lisez un scénario déjà prêt, qu'on vous propose, vous voyez dès la première page si ça vous prend ou non, vous passez ensuite à la logique et à la dynamique (la dynamique vient généralement d'une progression logique dans l'action et le développement des personnages) et alors seulement vous écoutez comment vous sentez ça. Mais en général un script comme ça n'arrive pas par la poste. Il y en a peut-être deux sur mille. Souvent l'idée est à moitié développée seulement. Par exemple, dans *Blade Runner* l'histoire d'amour se trouvait réduite à sa plus simple expression. L'ennui c'est que, ce qui m'intéressait, moi, était tout ce qu'il y avait autour ; je veux toujours que le monde où vivent les personnages soit très cohérent et très détaillé parce que ces éléments aident à renforcer l'effet, à accroître la dynamique des relations, etc...

Vous n'avez pas eu ce genre de problème avec *Legend*, qui est un scénario original. Comment avez-vous procédé ?

Une fois décidé que je voulais vraiment tourner un conte de fées, je me suis mis à lire énormément de textes pour essayer de trouver quelque chose de tout fait. Et je voulais garder l'histoire très simple, très « élémentale » comme on disait tout à l'heure.. Lorsque le scénariste, Hjortsberg, et moi, nous nous sommes rencontrés à Los Angeles, j'ai commencé par dire à cet Américain du Montana : « Je vais vous montrer un film, on va voir vos réactions ». Je lui ai fait projeter *La belle et la bête* de Cocteau, une très bonne copie que j'avais eu mille difficultés à faire sortir d'archives à New York. Il en a raffolé. William Hjortsberg, à la fois romancier et poète, est remarquablement intelligent et cultivé. On a réagi de façon identique et déclaré qu'un conte de fées était viable. Une autre source est une B.D. que j'avais lue, un petit bouquin à douze francs, l'histoire d'un chevalier. Une sorte de chevalier universel comme Siegfried, de cette envergure-là et dans le même genre de forêt, un héros. Une sorte de créature étrange chevauchait en croupe derrière lui et représentait sa conscience. J'avais beaucoup aimé ça. Le héros cherchait la perfection, en fait une licorne. La conscience, une sorte d'hermaphrodite, lui disait : vas par-ci, vas par-là. Mais comme toutes les consciences ou les avertissements qui viennent de nous-mêmes, elle semblait argumenter contre le sens commun, et le chevalier allait toujours dans la mauvaise direction ! Nous avons discuté de cela à grands traits, pour établir un sujet avec des connotations classiques mais qui sonne contemporain.

Vous travaillez beaucoup sur storyboard ?

Oui, toujours, c'est un procédé logique dans la fabrication d'un film. Si je faisais un film moderne je ne m'en embarrasserais peut-être pas, et encore, je n'en sais rien. Je le fais moi-même, je suis graphiste et même décorateur vous savez ; le storyboard est un dialogue entre moi-même et le premier assistant le matin du tournage d'une scène. J'ai storyboardé *Duellists* en entier, je dessinais la nuit les scènes du lendemain. Cela faisait partie de la préparation, et je m'apercevais que dessiner m'aidait à penser, à rentrer dans chaque scène. Lorsque vous faites un film comme *Legend* ou *Blade Runner*, le storyboard est indispensable, il constitue le langage commun pour tous les départements. Ça aide à créer un ensemble concret, ça permet de voir ce que donne le mélange des éléments, comment ils s'harmonisent.

Est-ce que cela aide aussi les acteurs ? Faites-vous beaucoup de répétitions ?

En théorie, si vous êtes une personne sensée et avertie, vous savez qu'il vous faut au moins trois semaines de répétitions avant de commencer à photographier. En réalité vous n'arrivez jamais à trouver les trois semaines, parce qu'arrivé à ce stade de la production il y a une telle pression, une telle panique, un tel manque de temps, que vous vous trouvez obligé de réduire à cinq ou six jours les répétitions. Mais je répète autant que je peux. Je m'aperçois que les acteurs aujourd'hui n'apportent pas grand chose de leur jeu dans les répétions. Cela donne juste une idée de la façon dont la scène est structurée. Moi, à ce moment, je sais déjà assez bien à quoi la scène va ressembler ; je dois faire passer ça aux acteurs, qui sont d'accord ou non, on doit alors trouver une solution et on en discute. Quand j'en suis au tournage, je laisse les acteurs agir, je filme la première prise en vidéo. Il n'y a pas d'énergie vraie, pas de réalité dans une répétition, la vie n'arrive que quand vous dites : « moteur ! ». Alors là, ça devient vrai. Je trouve que ça marche bien comme ça, sauf qu'il faut changer tout, tout le temps !

Comment avez-vous choisi Mia Sara, la princesse ?

De la meilleure façon : grâce à des castings. A Los Angeles, j'ai cherché en vain. Le personnage de Lily devait être non seulement une inconnue mais quelqu'un donnant une impression de neuf. A New York, j'ai trouvé trois jeunes filles. Mia n'avait jamais tourné, en fait, elle allait encore à l'école. Elle avait seize ans quand je l'ai choisie et dix-sept lors du tournage. J'ai été frappé par sa maturité. Quand on fait un casting, on a déjà une idée du personnage. Pas forcément de sa couleur de cheveux – je dirais qu'on a une idée instinctive. Quand je vois quelqu'un passer la porte, je sais si ça peut-être lui, ou non. Quand je parle avec lui avant de lui faire lire quoi que ce soit, j'essaie de le voir détendu, de percevoir sa qualité d'être. Mia Sara m'est apparue très brillante, mais aussi très adroite. Ça m'a tout de suite impressionné, j'étais sûre qu'elle serait capable de montrer ce côté très femme et qu'elle ferait le poids face à Darkness.

Gump est quelqu'un de très impressionnant. Comment avez-vous choisi David Bennent ?

Il a travaillé à la Comédie-Française. C'est un jeune homme, mais un petit diable, il est mince et petit pour son âge, il fait quatre pieds de haut mais admirablement proportionné ; tout le monde se rappelle son rôle dans *Le Tambour* où il était sinistre. Il n'est pas du tout comme ça, c'est juste un excellent acteur, il est charmant. Un personnage totalement désarmant : il est comme un petit garçon, mais avec de la puissance. Il en a beaucoup et je la voulais. David a été choisi dès le début. Non ! en réalité notre premier choix était encore plus bizarre ! C'était Mickey Rooney. Gump se présente comme le roi du monde intermédiaire. Il ressemble à Peter Pan ou au Puck du « Songe

(Suite page 75)





MAD

AU DELÀ DU DÔM

Un dossier réalisé par Jea

MAX

ME DU TONNERRE

n-Marc et Randy Lofficier



En 1979, naissait sur nos écrans un personnage engendré par le bruit et la fureur d'une génération mûe par une soif inextinguible de vitesse, assouvie au détriment de la vie-même. Désespéré, blasé, uniquement régi par son désir de vengeance et par un instinct de survie faisant fi de toute prudence, ce nouveau héros surgit de l'aride désert australien que George Miller allait lui faire hanter avec le talent et le succès que l'on sait.

Mad Max – Au-delà du Dôme du Tonnerre marque pour la troisième fois le retour de ce justicier nomade et solitaire, dont la personnalité, enrichie par le vécu de ses précédentes aventures, s'étoffe d'une dimension quasi-mythique qui confère à l'extraordinaire récit mis en scène une portée d'une puissance et d'une rigueur confinant au chef-d'œuvre. Après son passage au-delà du Dôme du Tonnerre, Mad Max abandonne son traditionnel statut de héros et entre dans la Légende...

MAD MAX AU DELÀ D



On n'entend que le bruit du vent dans le Désert de la Désolation. Mais voilà que quelque chose bouge dans le lointain... C'est un attelage de huit chameaux, halant un véhicule chargé d'ustensiles hétéroclites.



L'homme qui mène ce drôle d'équipage est entièrement vêtu de noir, tel un bédouin post-apocalyptique : c'est Mad Max. Un homme qui, depuis 20 ans, erre solitaire sur une terre ravagée par l'holocauste.



En observant Blaster dans son repaire, Max découvre que sa future victime ne supporte pas les sons aigus...



Lorsqu'ils se retrouvent face à face dans le Dôme du Tonnerre, une sorte d'arène à la voûte hémisphérique à laquelle les adversaires sont suspendus par des fils électriques, Max a donc pris la précaution...

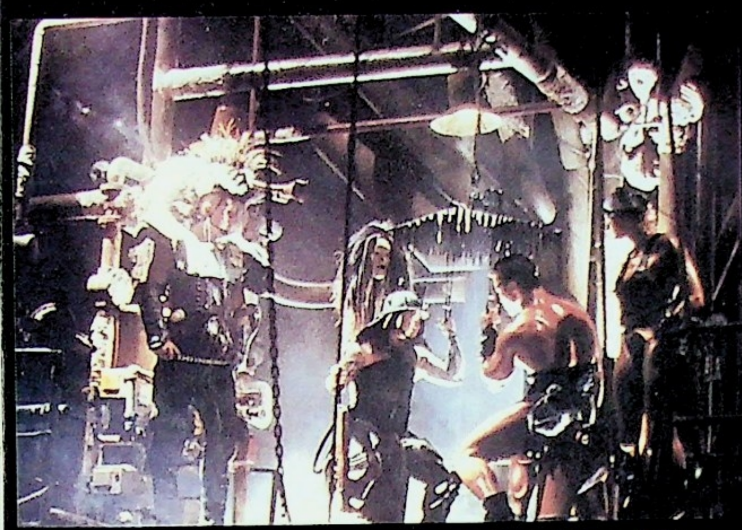


Max est emporté par les Gardes Impériaux de Tantine Entité, après que Blaster a été tué par Iron Bar, le chef des soldats.



Une jeune chasseresse, Savannah Nix, le recueille quelques jours plus tard, alors qu'il agonise, complètement déshydraté. Elle parvient à le sauver et l'emmène dans son repaire :

U DÔME DU TONNERRE


Bartertown, la Ville du Troc, est une ancienne mine à ciel ouvert. Une cité bigarrée et violente où se pressent des milliers de réfugiés. Dans ses entrailles est extrait le méthane, seule source d'énergie locale.


La « souveraine » de Bartertown, Tantine Entité, propose un marché à Max : il doit tuer Blaster, l'homme le plus grand du monde, sur l'épaule duquel est assis Master, « cerveau » d'Underworld, la ville souterraine.


... d'emporter avec lui un sifflet ! Mais lorsqu'à l'issue du combat, il s'apprête à lever son arme sur Blaster pour lui ôter la vie, au dernier moment, il se rend compte qu'il ne peut l'abattre de sang froid.



Il a commis une faute, et son sort sera décidé à la « roulette » : il devra être abandonné dans le Désert, condamné à une mort inéluctable.


un gigantesque canyon verdoyant, peuplé d'une cinquantaine d'enfants, seuls survivants d'un accident d'avion. Pour eux, Max est le sauveur qui doit les ramener à la civilisation.


Un petit groupe d'enfants et Max décident de gagner Bartertown. Un grand combat s'ensuit, au cours duquel Master prête main forte à Max. Max détruit la centrale énergétique de la ville.

MAD MAX AU DELÀ DU DÔME DU TONNERRE



Emportant sur ses épaules Master, Max prend la fuite avec ses amis, tandis que Tantine Entité se lance à leur poursuite à la tête de la Garde Impériale.



Jedediah, le pilote d'un minuscule avion, gimbarde volante faite de bric et de broc, ainsi que son fils, prêteront main forte à Max.



La poursuite s'engage... Max a dérobé un train, sur lequel il s'est réfugié avec ses amis, pourchassé par les incroyables voitures des soldats de Bartertown.



Tantine Entité, folle de rage, va tout faire pour stopper l'élan de Max et de ses courageux compagnons, afin de récupérer Master, le cerveau d'Underworld.



Au dernier moment, afin de permettre à ses compagnons de fuir, Max va se jeter face à ses poursuivants, n'hésitant pas à faire don de sa vie.



Miraculeusement rescapé, Max contemple le petit avion de Jedediah où se réfugient ses amis. Mais Tantine Entité s'approche : désormais Max est seul face à son Destin... ■



Entretien

GEORGE MILLER,

co-réalisateur et producteur :

« Cette histoire était tapie dans notre subconscient : il fallait absolument que nous la racontions ! »

« Je crois qu'il y a un vrai mystère dans la réalisation », déclare, par plus de trente degrés à l'ombre, le co-réalisateur et co-producteur de Mad Max III. Pas un nuage à l'horizon de la Homebush State Brickworks de Sydney. La seule ombre disponible est fournie par les parasols fixés par les moyens du bord à des sièges de toile et autres fauteuils de type « metteur en scène ». Les trois cents figurants et les membres de l'équipe technique ne savent plus quoi faire pour ne pas perdre leur sang froid.

George Miller (à droite) et George Ogilvie, dirigeant le tournage de leur œuvre commune.





George Miller et Tina Turner (ci-des[...] une entente parfaite. Ancien membr[...] commandos, Grant Page, qui a trav[...] sur plus de 100 films, a conçu, en collaboration avec Mike Wood, les nombreuses et spectaculaires séquen[...] cascades (ci-dessous) : collisions de véhicules, transferts de voitures, com[...] au corps à corps, explosions, etc.

C'est au milieu de tout ça qu'officie George Miller, en pantalon des surplus de l'armée et veste du même métal, sur une chemise blanche et un tee-shirt rouge à manches courtes. Quand on évoque devant lui l'incongruité d'un tel accoutrement par une chaleur pareille, il grimace un drôle de sourire, et il finit par lâcher qu'il aime bien s'entourer de vêtements chauds quand il met en scène...

En quoi le fait de tourner en Australie diffère-t-il d'un tournage aux Etats-Unis ?

J'ai eu une totale liberté de mouvements pour *La quatrième dimension*. Plus grande, à bien des égards, qu'ici. Parce que je pouvais tout obtenir. Quand je demandais une steadycam, on me donnait un Garrett Brown pour la faire marcher. [N.B. : Garrett Brown est l'homme qui a mis au point la steadycam]. Cela dit, je n'ai aucun mal à imaginer qu'en cas de problème, et il peut vraiment y avoir des problèmes politiques insurmontables dans le cadre d'un studio, ça peut tourner au cauchemar, et qu'à partir de ce moment-là, on peut consacrer la plus grande partie de son énergie à faire autre chose que son film. Mais enfin...

Ne pensez-vous pas que l'impression de totale liberté que vous avez pu ressentir lors du tournage de* La quatrième dimension *provenait justement du fait que tous les problèmes retombaient sur Spielberg, qui avait assumé de lourdes responsabilités, la Warner souhaitant vraiment qu'il fasse un film pour eux ?

Sans doute. Comme je vous le disais, je ne suis pas persuadé que mon expérience soit représentative – et encore, peut-être l'était-elle ? Je n'en sais rien, en réalité. En tout cas, j'ai été surpris de la qualité du tournage aux Etats-Unis. J'étais très réservé à l'idée de travailler en studio ; je pensais que tous les techniciens seraient blasés, qu'ils traiteraient leur travail par-dessus la jambe et j'ai découvert que c'était juste le contraire. J'ai rencontré des gens pleins d'enthousiasme et d'une grande compétence. Mais encore une fois, une bonne équipe technique, c'est une équipe technique qui le demeure où que l'on se trouve.

On dirait qu'il y a hémorragie de talents chez les metteurs en scène australiens. Tous les réalisateurs australiens dont les films ont du succès finissent par aller travailler aux Etats-Unis. Et pourtant, vous en êtes revenu. Pourquoi ?

D'abord, parce qu'on peut se permettre de travailler d'une façon un peu plus expérimentale en Australie. J'ai l'impression d'en apprendre plus en tournant mes films ici que si je les réalisais aux Etats-Unis. Nous avons fait une série télévisée intitulée *The Dismissal*, qui était le résultat d'une collaboration de type familial. C'est probablement l'une des expériences les plus enrichissantes que j'aie jamais faite dans le domaine de la mise en scène. Je me suis rendu compte que si je pouvais poursuivre l'expérience ici, j'apprendrais beaucoup plus vite mon métier. Alors que si j'étais rentré dans le système des studios... Vous voyez ce que je veux dire.

George Ogilvie dit que, lorsque vous l'avez rencontré, la première fois, vous vous intéressiez avant tout au travail avec les acteurs, à la façon d'en tirer le maximum, et que ça vous avait amené à une collaboration très fructueuse depuis quelques années...

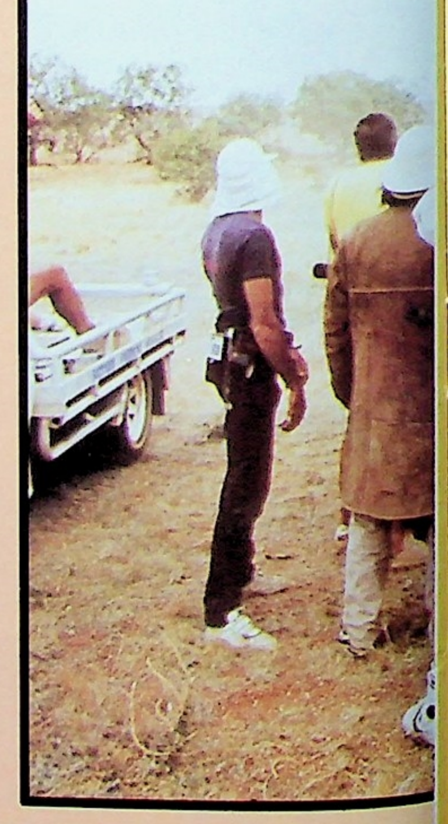
Oh oui, très, très fructueuse. George m'a appris énormément de choses. C'est un professeur remarquable. Il a ce talent extraordinaire qu'ont tous les grands professeurs : la faculté de redevenir enfant. Il est complètement ouvert, ce qui en fait à la fois un élève remarquable et un professeur de génie. Il faut les deux. Je crois qu'il y a un grand mystère dans la réalisation, l'écriture, la direction d'acteurs.... Mais pour moi, le plus grand des mystères, c'est le jeu. Jouer la comédie, c'est quelque chose de complètement intuitif, mais pas seulement. Je dirais plutôt que ça demande énormément de préparation, mais qu'en fin de compte, il n'y a que la performance, la représentation, qui soit intuitive et libre. Elle n'est pas issue de l'esprit, de la réflexion. Je crois que j'en ai appris davantage sur le jeu des acteurs lors du tournage de ce film que dans toute ma carrière. Il me semble que j'ignorais tout du métier d'acteur lorsque j'ai commencé, mais que j'en sais un peu plus maintenant.

Mel Gibson nous a dit que vous ne pensiez pas être un grand directeur d'acteurs.

Jusque là, je ne me sentais pas à l'aise avec les acteurs. Mais maintenant, je crois que c'est avec eux que je préfèrerais passer le plus clair de mon temps, plus qu'avec qui que ce soit d'autre – ou presque.

Comment vous êtes-vous réparti la tâche, George Ogilvie et vous ?

Au début, nous avons dirigé ensemble, puis nous nous sommes répartis les scènes d'action. Les deux premiers tiers du film, nous étions toujours ensemble sur le tournage. Il prenait un groupe d'acteurs et moi les autres. Quand nous sentions que nous prenions un peu de retard, je m'occupais davantage des prises de vues, puisque j'en ai plus l'habitude que lui.
Mais en ce qui concerne la partie la plus importante du film, la préparation, nous l'avons faite pour ainsi dire tous les deux ensemble. Mais c'est George qui a pris en charge les enfants du film – et il y en avait 52 ! Il a passé beaucoup de temps avec eux ; trois ou quatre mois pendant lesquels il leur a donné des cours, des leçons, il leur a tout appris. Cela dit, nous avions cinq réali-





sus) :
e de
aillé

ces de

nbats

sateurs pour notre série télévisée, et ça s'est magnifiquement passé. D'ailleurs, George était du nombre.

Vous aimez cette façon de travailler ?

Oui, beaucoup. C'est ce qui m'a plu dans *La quatrième dimension*. Si on réfléchit un peu, au fond, un metteur en scène n'a que très exceptionnellement la chance de travailler avec d'autres metteurs en scène. C'est le seul métier dans lequel on n'a jamais l'occasion de se frotter à ses collègues ! Les photographes travaillent parmi d'autres photographes, mais il est très rare de voir un réalisateur travailler avec un autre réalisateur, ou seulement le regarder travailler.
L'une des choses qui m'ont le plus fasciné lorsque j'ai commencé à faire des films, en dehors des problèmes inhérents à la réalisation proprement dite, c'est la nature magique de la mise en scène. Peu importe que l'on ait une vision très forte du résultat à atteindre, il y a toujours quelque chose qui vient se mettre en travers de ce qu'on veut faire.
C'est quelque chose qui m'a littéralement sidéré quand j'ai fait *Mad Max I* : je n'avais aucun pouvoir sur les événements, sur ce qui allait se retrouver, en fin de compte, sur l'écran ! A l'époque, j'ai cru que c'était un problème qui m'était propre et que je n'étais pas fait pour la mise en scène, mais je me suis rendu compte depuis que c'était le problème de tous les metteurs en scène. Quel que soit le réalisateur, les problèmes qui se posent à lui tous les jours de tournage sont les mêmes.

Vous semblez très ouvert aux suggestions que l'on peut vous faire en cours de tournage. En a-t-il toujours été ainsi ?

Oui, pour la bonne raison qu'on ne peut pas faire autrement. On est tous sur la même galère, embarqués pour le même voyage, et il serait stupide d'ignorer quelque suggestion que ce soit. Il arrive qu'on les suscite avec avidité, que l'on travaille avec des gens tellement merveilleux que ce soit une façon de travailler absolument irremplaçable en raison de l'énergie qu'elle dégage.

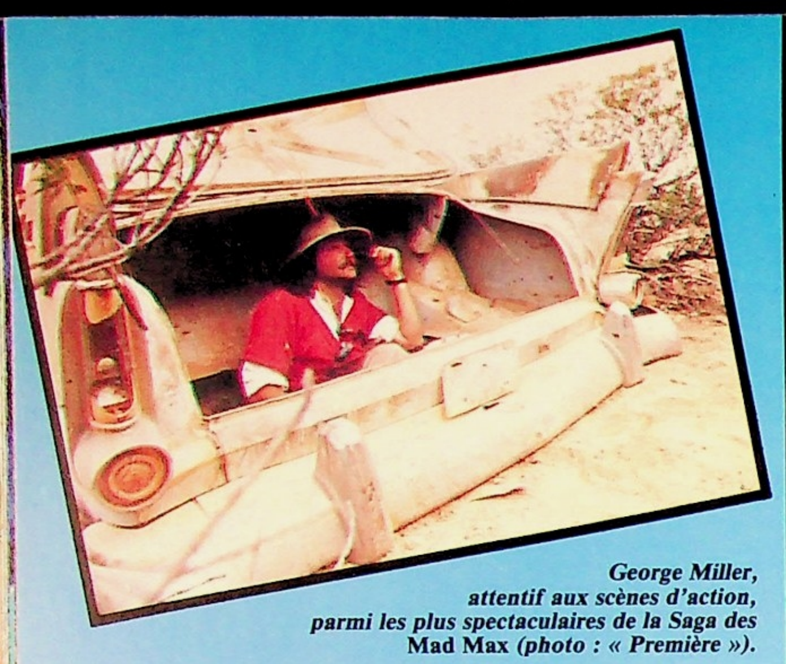
J'ai l'impression que c'est très libérateur, de travailler avec quelqu'un qui vous écoute ?

Absolument. Je ne crois pas qu'on puisse réussir dans ce métier si on n'est pas coopératif. Un écrivain peut écrire tout seul, dans son coin, mais s'il y a un travail qui se fait en collaboration, c'est bien le cinéma. C'est un organisme vivant.
Et puis ce qu'il y a d'intéressant là-dedans, c'est que plus on écoute les gens, plus on est libre d'agir à sa guise. On a le droit de refuser les idées qui ne plaisent pas, ça passe très bien.
Par ailleurs, j'ai remarqué en faisant des ateliers, et surtout des ateliers d'acteurs, qu'on n'obtient jamais rien de bon tout seul. Pour obtenir un bon résultat, il faut qu'il y ait synergie. Il arrive qu'une performance isolée soit bonne, mais je ne crois pas aux œuvres d'art qui jaillissent toutes seules ; il faut qu'elles soient portées par le groupe.

Vous avez déclaré après* Mad Max II *que vous ne feriez un* Mad Max III *que si vous trouviez une histoire valable, et à ce moment-là, vous n'y croyiez guère. D'un autre côté, Terry Hayes m'a dit qu'à son avis, Max faisait maintenant partie intégrante de vous-même, que vous ne pouviez plus vous en passer. Qu'en pensez-vous ?

Qu'il n'a pas tort, dans un sens. Mais ça ne m'empêcherait pas de vous faire la même réponse sur *Mad Max IV* aujourd'hui si vous me posiez la même question !

« Mel Gibson possède un trop plein d'énergie : son interprétation d'un personnage presque toujours impassible n'en est que plus méritoire ! » (George Miller).



George Miller, attentif aux scènes d'action, parmi les plus spectaculaires de la Saga des Mad Max (photo : « Première »).



25 voitures « bizarres » furent créées pour le film, dont les caractéristiques avaient été définies au premier stade d'écriture du scénario. Ces véhicules, utilisant du méthane fourni par les excréments des porcs de la ville du Troc, devaient être plus légers qu'une voiture ordinaire, c'est pourquoi il leur fut donné une structure squelettique. Leur allure reptilienne correspond aussi à l'ambiance « post-holocauste » dans laquelle baigne le film. Chaque véhicule possède le même châssis standard, équipé de quatre roues motrices.

Cela dit, vous n'en écartez pas la possibilité ?

Non, mais je vous répondrais que c'est fort improbable.

Qu'a-t-il de tellement particulier, alors ?

Franchement, je n'en sais rien. Ce n'est pas facile à dire. En tant que scénariste et réalisateur, je crois qu'avec Max – ou ses films – tout est permis, rigoureusement tout, sans que cela relève pour autant du fantastique. Tout est basé sur la réalité, en gros, si l'on excepte le fait que l'action se passe dans le futur, ce qui, d'ailleurs, permet de jongler avec la réalité... C'est le genre d'histoires avec lesquelles on n'a pas de problèmes d'approche et on peut s'en donner à cœur joie ; on n'est pas limité.

Je sais que vous avez lu « The Hero With A Thousand Faces », de Joseph Campbell. Mad Max II a été conçu pour s'intégrer très précisément à cette mythologie, alors qu'apparemment, dans Mad Max III, Max acquiert une figure beaucoup plus messianique. Les aspects spirituel et métaphysique du film paraissent ressortir bien davantage. Est-ce voulu ?

Non. Il n'avait pas d'autre solution que d'entreprendre ce voyage. Dans le premier film, on assistait à la descente de Max dans les ténèbres : il était plus ou moins normal, au départ, et il s'enfonçait dans la noirceur avant de devenir vraiment sinistre. Dans le second, il est complètement cuit et il a seulement un petit espoir de s'en sortir à la fin. Dans *Mad Max III*, Je dirais que la porte est déjà bien entrouverte. Le Max qui en sort est finalement un être humain.

Est-ce pour cela qu'il y a aussi plus d'humour dans le film ?

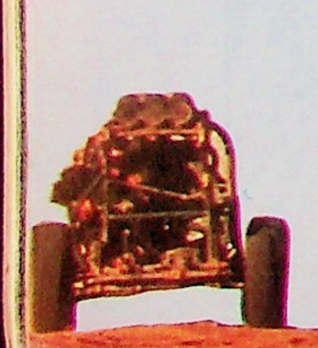
Oui, absolument.

Ce qui voudrait dire qu'on perd son sens de l'humour quand on est enfermé ?

Enfin, disons que s'il y a plus d'humour, c'est aussi parce qu'il faut avoir confiance en soi pour mettre en scène des films pleins d'humour. Si je fais preuve d'humour dans ce film, c'est aussi que je suis plus à l'aise dans ma peau de réalisateur. Par ailleurs, l'histoire s'accommodait bien d'un peu d'humour. C'est un ingrédient que l'on ne peut pas rajouter partout, vous savez.

Nous considérons Max comme un héros parce qu'il se sacrifie, à la fin, mais il intervient aussi dans le fonctionnement de Bartertown – puisque c'est une société qui fonctionne, et bien – et il a une action destructrice. Ne pourrait-on dire que c'est aussi le « méchant » de l'histoire ?

Je ne crois pas qu'il faille raisonner en termes de « bons » et de « méchant ». Le héros n'est pas forcément celui qui caracole sur son blanc destrier. Pour moi, le héros, c'est l'agent du changement, celui par qui l'évolution arrive. C'est l'homme qui ébranle le monde auquel il appartient, faisant jaillir un ordre nouveau du chaos. C'est dans l'ordre des choses. Elles accèdent à une maturité fonctionnelle. Il n'est pas rare de voir les individus qui avaient été à l'origine de la création de quelque chose devenir tyranniques, ou qu'ils s'y cramponnent farouchement, comme dit Campbell.
Les héros d'hier sont les tyrans de demain. Ils construisent quel-






que chose, tombent amoureux de leur créature, la possèdent et finissent par devenir trop possessifs. En s'y cramponnant, ils deviennent tyranniques et le moment est venu pour quelqu'un d'autre de rompre le cycle pour permettre à autre chose de voir le jour.

Observez le rythme de formation des éléments, l'évolution des étoiles, celle des organismes, des groupes tribaux, des sociétés, des corporations, de tout ce que vous voudrez ; vous constaterez que c'est toujours la même chose.

Voilà ce que c'est qu'un héros, au sens mythologique du terme. bien sûr que pour beaucoup de gens Max est un « méchant », mais le méchant en question n'est qu'un tyran qui était, naguère encore, un héros. Celui qui a construit Bartertown et en est venu à si bien l'aimer qu'il a voulu la garder à lui pour toujours. Alors que le changement y était inévitable.

Le monde que le héros détruit, il ne le détruit pas sciemment ; il en fait partie intégrante. Il ne l'ébranle que parce qu'il éprouve de la compassion – à sa grande surprise. C'est la compassion qui ébranle le monde.









Dennis Nicholson, co-responsable des miniatures, et ses 15 collaborateurs passèrent trois mois et demi à construire (et à détruire ensuite partiellement !) une reproduction de Sydney à l'échelle 1/100. Un travail considérable dont le résultat n'apparaît guère plus qu'une minute à l'écran !

Y a t-il des choses que vous regrettiez dans Mad Max III, à présent ?

Très peu. Mais je crois qu'on regrette toujours quelque chose. De petites choses idiotes. Un jour, nous étions en train de tourner, et le ciel était idéal, parfait, juste le ciel qu'il fallait ; mais nous n'avions pas le matériel nécessaire pour le filmer. Ç'aurait été merveilleux, si nous avions disposé de l'équipement voulu.
Heureusement, il y a parfois des choses qui marchent : un jour, il y a eu une tempête de sable absolument incroyable. Il y avait des années qu'on n'avait pas vu ça dans ce pays. Nous avions une caméra avec nous, dans l'hélicoptère, et il y avait juste l'avion dont nous avions besoin pour l'histoire, et ils ont tourné la scène. Mais nous ne le savions pas ! L'équipe de prise de vues était partie pour tout autre choses, et je croyais qu'ils avaient manqué cette occasion unique, mais ils avaient avec eux un jeune assistant qui a tout filmé, Dieu le bénisse !

Qu'est-ce qui vous plait le plus dans la mise en scène ?

Ecrire. J'aime écrire le scénario ! La préparation, le montage. On ne peut pas vraiment dire que le tournage soit une chose agréable. Disons que c'est un mauvais moment à passer, avec des instants de joie. Le problème des prises de vues, c'est qu'elles se passent toujours sous pression...

Pensez-vous qu'il soit important de se raccrocher à une sorte de philosophie quand on fait un film ?

Oui, certainement. Je crois que c'est la seule raison pour laquelle on fait des films, en fin de compte. C'est le moteur qui nous fait marcher. Des sentiments, des idées, une certaine conscience de la relativité des choses, de leurs relations entre elles, de tout ce qui fait les films et les histoires. Je crois que c'est ce qui nous maintient en vie dans ce milieu.
J'en suis venu à me dire que les auteurs de films, comme les conteurs, étaient des gens très honorables. Pas spécialement les réalisateurs, mais tous ceux qui racontent des histoires, par quelque moyen que ce soit. C'est une œuvre digne de respect.

Etes-vous fier de ce que vous avez réussi à accomplir ?

Voyons... Il y a deux sortes de fierté : on peut être fier sur le plan personnel, de sa création personnelle, ce qui est très rare. Et puis on peut être fier de ce que les gens du dehors peuvent voir. Ce qui ne veut pas dire grand chose, mais il y a des moments de fierté... Je crois que les choses qui me procurent le plus de fierté, ce sont ces moments si rares où l'on a l'impression de maîtriser son outil, où on prend tout d'un coup conscience que quelque chose a particulièrement bien marché. Je ne parle pas de la réussite, du succès d'un film ; rien que de petits moments de ce film.

J'ai remarqué que vous vous serviez beaucoup du moniteur vidéo pendant le tournage. Dean m'a dit que c'était la première fois. Cela vous a très utile ?

Oh oui ! J'attache beaucoup d'importance au montage. La caméra ne reste pour ainsi dire jamais en place, dans ce film. S'il y a un domaine auquel je m'entends, c'est le montage. Tout est filmé en direct ; on n'a pas l'occasion de refaire les scènes. C'est une possibilité qui rend paresseux. Au contraire, je suis obligé de faire très attention pendant la préparation de chaque scène ; je me dois d'être extrêmement précis, de voir à l'avance tout ce qui va ou ne va pas. Au moins, en faisant confiance à la machine, je peux me laisser aller à la paresse en ce qui concerne l'observation.
En ce qui concerne la mise en place des plans, il est infiniment plus facile de regarder un moniteur et d'en parler avec l'opérateur au moment où ça se passe que de coller son œil à la caméra.

Je sais que vous étiez très ami avec Byron Kennedy. En dehors de la peine que vous a causée la perte de cet ami, en quoi sa mort a-t-elle affecté le film et la compagnie de production en général ?

Byron était un être tellement exceptionnel que sa disparition nous a tous affectés de toutes sortes de façons. Tout aurait marché autrement, c'est certain. Byron est irremplaçable.

Vous n'avez jamais été tenté de tout arrêter ?

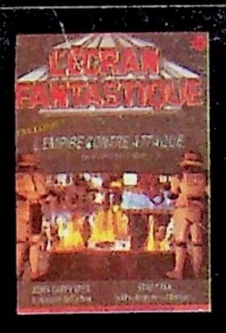
Si. En fait, ça a été mon premier mouvement. Je me suis dit que ça ne m'intéressait plus, que j'allais laisser tomber. Et puis je me suis repris, je me suis dit que c'était la chose à ne pas faire.
Nous avons résisté et nous sommes entrés dans ce qui aura probablement été notre période d'activité la plus intense, puisqu'en dix-huit mois nous avons produit vingt heures de télévision de très grande qualité et ce film. Nous avons donc travaillé très, très dur.

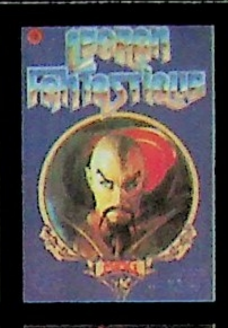
Etes-vous content, aujourd'hui d'avoir continué ?

Oui, très content. Et je crois que ça n'y est pas étranger. Le fait de ne pas fuir la vie, mais de mordre dedans à belles dents.

Dans quelles directions prévoyez-vous d'aller, votre firme et vous-même ?

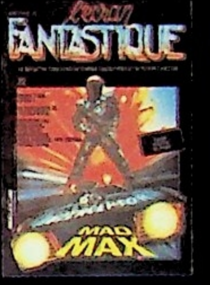
Toutes les voies nous sont ouvertes, ou presque. Nous allons nous laisser porter par les événements. C'est un peu comme ça que le cinéma évolue en ce moment ; il y a quelque chose d'organique dans son évolution. Il suit le mouvement. ■



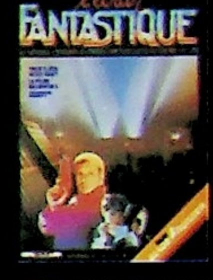
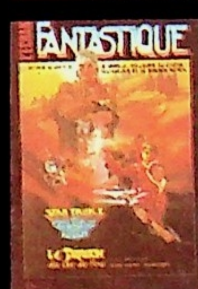



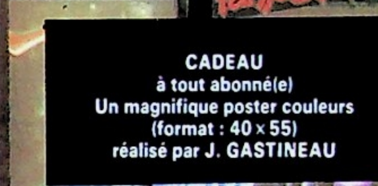






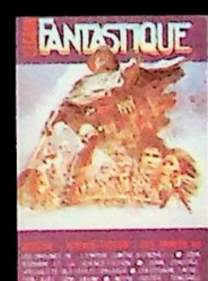


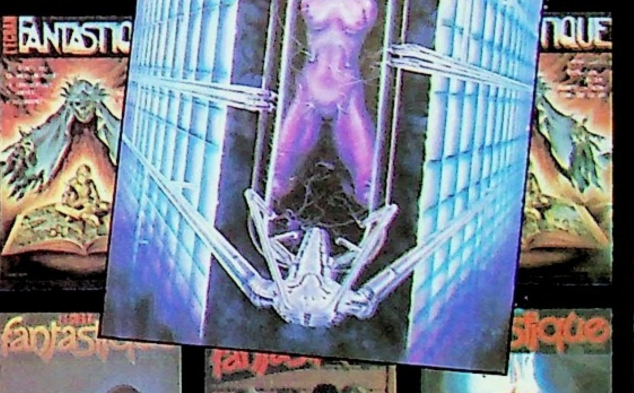
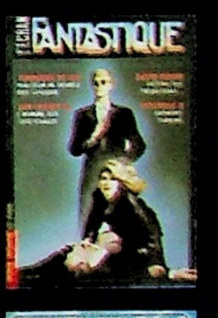
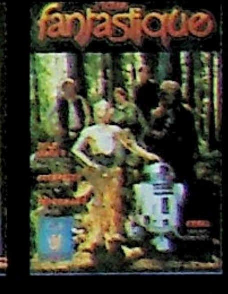
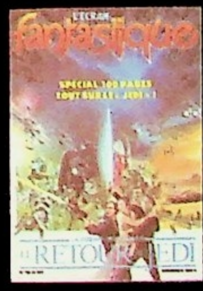





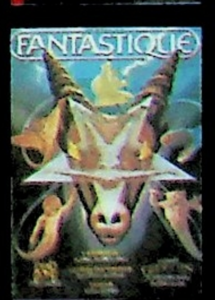
CADEAU
à tout abonné(e)
Un magnifique poster couleurs
(format : 40 × 55)
réalisé par J. GASTINEAU

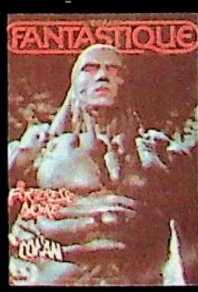


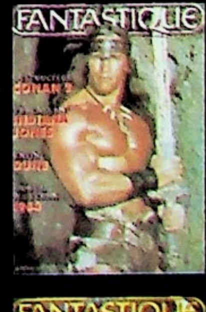
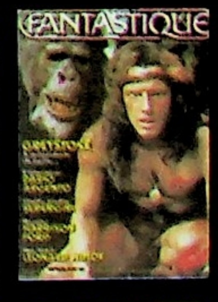

















VOIR EN PAGE 76

coller ici
la queue de
la fusée mobile

MAD MAX III

"LE DECOUPAGE"

What's MAX got
to do, Got to do
with it ?...

MODE D'EMPLOI

- Détacher cette page et la coller (avec une bombe de préférence) sur un support plus fort, carton, bristol...
- Découper les pièces, plier les languettes selon les pointillés...
- Coller ensuite les pièces sur le décor de fond, languettes à chiffres positifs sur leurs emplacements à chiffres négatifs
- Voilà c'est fini, ce n'était pas si dur que ça !!

LA MACHINE A RÊVER

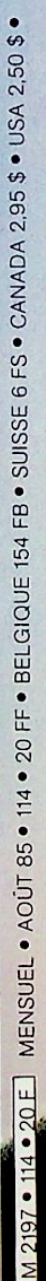
METAL HURLANT

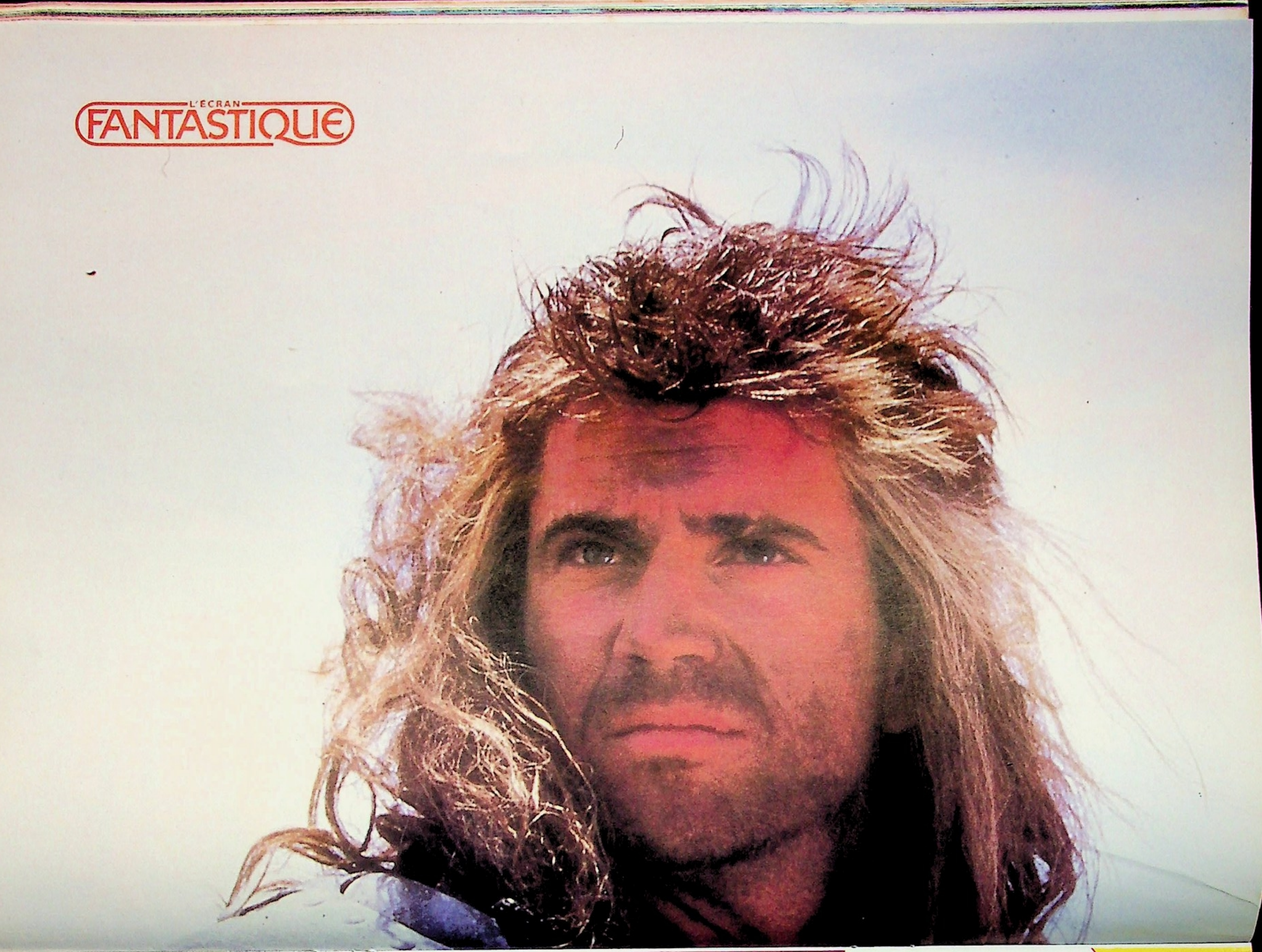
NOTRE HOMME CLINT
De Caunes interviewe EASTWOOD

JACK TITAN
Serge Clerc scénariste

LE DISNEYLAND DES ASSASSINS
Meurtres pour rire à Photon, USA

EVER FOR EVER
Meulen, star de la pub et génie inconnu

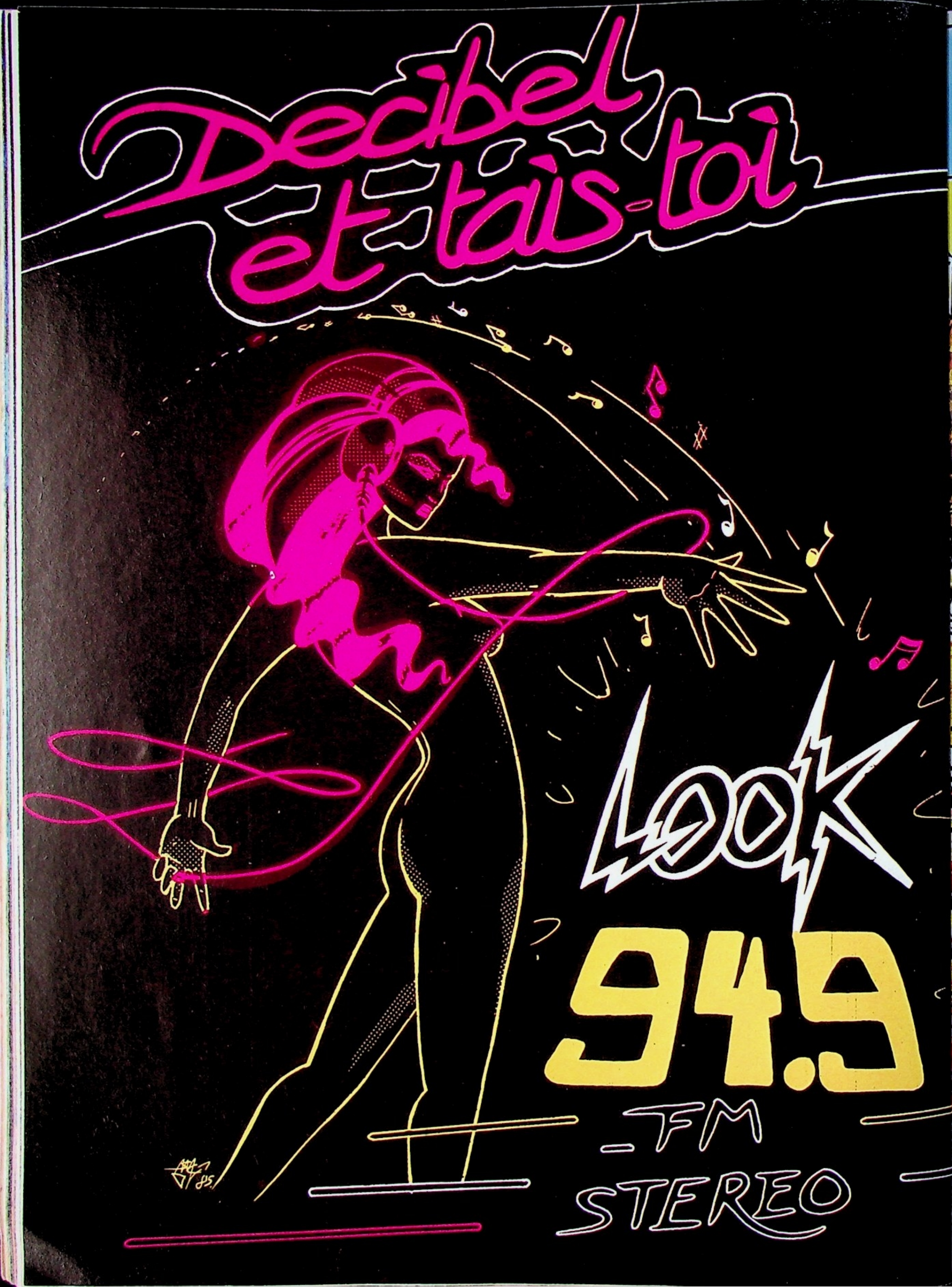


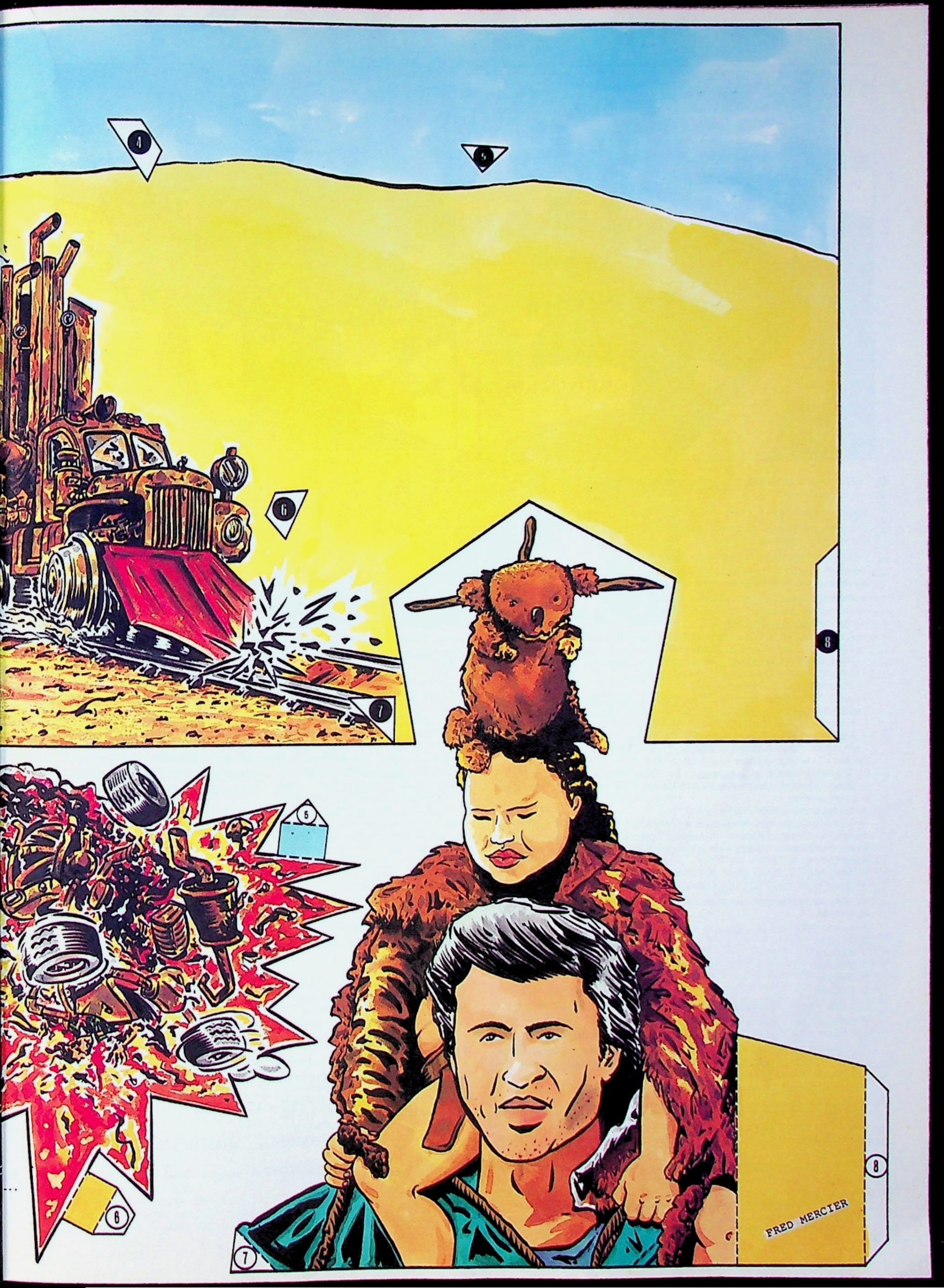

L'ÉCRAN
FANTASTIQUE

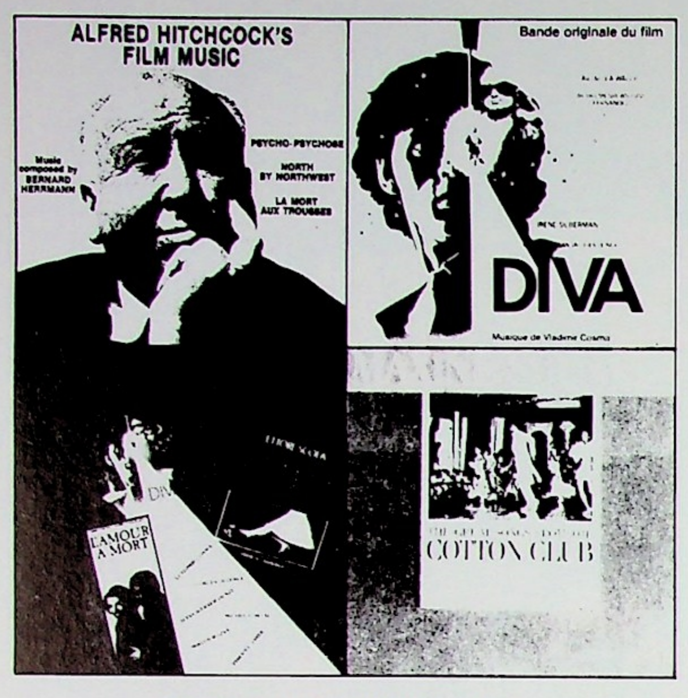

MEL GIBSON EST
MAD MAX
AU DELÀ DU DÔME
DU TONNERRE
SA PLUS GRANDE AVENTURE

L'ÉCRAN
FANTASTIQUE


TINA TURNER DANS
MAD MAX
AU DELÀ DU DÔME
DU TONNERRE


Decibel et tais-toi
LOOK
94.9
FM
STEREO


FRED MERCIER



OFFRE EXCEPTIONNELLE !

Enfin disponibles, chez vous, par correspondance
Disques, cassettes, compact disques MILAN
Musiques originales de films

Cher(e) ami(e) de la musique de film

Voici un aperçu du catalogue de disques, cassettes et compact disques de musiques originales de films MILAN

— Rendez Vous (Philippe Sarde) A 275
— Alfred Hitchcock's Film Music/Psychose-La Mort Aux Trousses (Bernard Herrmann) ACH 022
— Les Saisons du Cœur (Howard Shore) A 269
— Nom de Code : Oies Sauvages (Eloy) ACH 014
— The Great Songs From The Cotton Club (Maxine Sullivan) A 270
— Maria's Lovers (Konchalovsky) A 262
— Razorback (Iva Davies) A 265
— Scif: Film Music Festival / Videodrome - Evil Dead - L'Ascenseur - Les Prédateurs - Vendredi 13 - Forbidden Zone - Liquid Sky - Brainstorm - Creepshow - The Twilight Zone - The Black Spider (various) A 263
— Le Disque des Césars / Barocco - Le Juge et l'Assassin - Providence - l'Amour en Fuite - Le Dernier Métro - Diva - Le Retour de Martin Guerre - Le Bal - L'Amour à Mort (various) A 276
— Un Dimanche à la Campagne - La Pirate (Philippe Sarde) A 244
-- Diva (Vladimir Cosma) A 120061 Avec l'Air de la Wally (Wilhelmenia Fernandez)
— Creepshow (John Harrisson) A 207
— Les Musiques des films de Claude Sautet / Garçon ! - Les Choses de la Vie - César et Rosalie - Vincent, François, Paul et les Autres - Max et les Ferrailleurs - Mado - Une Histoire Simple - Un Mauvais Fils (Philippe Sarde) A 222
— Mad Max 2 (Brian May) A 120163
— New York 1997 (John Carpenter) A 120 137

A titre exceptionnel nous vous proposons les conditions d'achat suivantes :

1 disque 33 tours ou cassette	: Franco	FF 70
2 disques	:	FF 130
3 disques	:	FF 180
4 disques	:	FF 220
5 disques	:	FF 260
6 disques	:	FF 300

Chaque disque ou cassette supplémentaire : F 50 / Pièce.
Règlement par chèque à la commande à l'ordre de : İ.MEDIA
Livraison sous 8 jours. Un cadeau surprise sera joint à notre livraison.
Remplissez et découpez le bon de commande ci-dessous et retournez-le accompagné du règlement par chèque bancaire ou postal à : İ.MEDIA
69 rue de la Tombe Issoire Paris 75014
Nous vous souhaitons d'agréables heures en musique.

Bon de commande à retourner à : İ.MEDIA 69,rue de la TOMBE-ISSOIRE 75014 Paris
Mme/Mlle/M. . . . .
Demeurant : . . . .
Commande les disques ☐ les cassettes ☐ (cocher le support choisi)
N° . . . . , ... , ...
soit . . . . pièces soit . . . . FF franco.
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de İ.MEDIA .
Je souhaite également être tenu(e) au courant de vos parutions.



NAPOLÉON

Abel Gance

Créé en 1927, NAPOLÉON revient en 1985
de sa tournée triomphale aux Etats-Unis.

LE MINISTÈRE DE LA CULTURE
avec le concours du MINISTÈRE DE LA DÉFENSE
présente
dans le cadre de la Fête du Cinéma

trois projections exceptionnelles au Zénith
les vendredi 20, samedi 21 et dimanche 22 septembre
à 16 heures 30

musique composée et dirigée par
CARMINE COPPOLA

sur scène :
l'orchestre symphonique de LA GARDE REPUBLICAINE

sur écran géant :
la version intégrale du NAPOLÉON
avec ses célèbres triptyques
(copie de la Cinémathèque française projetée à sa vitesse originale)

Pour réserver directement vos places, vous pouvez nous envoyer un chèque à l'ordre de :
NAPOLÉON FETE DU CINEMA
21, avenue du Maine - 75015 PARIS
Nombre de places : ______________

Tarifs : **175 - 150 - 100** F (1)

Date : VENDREDI 20 - SAMEDI 21 - DIMANCHE 22 SEPTEMBRE (1)

Montant du chèque : ______________F

(1) *Barrer les mentions inutiles.*



Entretien

TERRY HAYES, producteur-scénariste : « Quand le scénariste et le metteur en scène en viennent aux mains, c'est alors que le producteur intervient... »

Il peut être tiraillé dans cinquante directions différentes au milieu du chaos que l'on imagine à Bartertown, Terry Hayes a toujours le sourire. Grand, mince et blond, Hayes a tout du Californien typique - sauf qu'il est australien : en fait, il est né en Angleterre, mais ses parents ont émigré dans le conté de Downunder alors qu'il était tout petit. La greffe ayant parfaitement pris, comme il dit, Hayes parle maintenant avec un accent australien à découper à la scie à métaux. L'atmosphère est certainement plus détendue dans l'industrie cinématographique australienne que dans son équivalent américain, et rien ne le montre mieux que l'arrivée de Hayes dans la profession. C'est pour discuter de la publication en livre de Mad Max I que cet ancien journaliste a rencontré George Miller. Les deux hommes se sont si bien entendus que Miller a invité l'écrivain à travailler sur ses scénarios avec lui, et depuis lors, ils ne se sont plus quittés...



« Bien que la série des **Mad Max** *contienne peu de dialogues, ces films représentent un travail d'écriture considérable. »*

On comprend aisément, à écouter Hayes raconter l'histoire de *Mad Max III*, que Miller ait eu le coup de foudre pour lui : Hayes est un conteur né, de vive voix, sur le papier comme au cinéma, et il nous a fait partager son enthousiasme au café hard rock de Bartertown où il nous a narré ses aventures avec force effets de manches et en imitant les voix de ses personnages.

Depuis combien de temps travaillez-vous avec Kennedy et Miller ?

Notre collaboration a démarré juste avant la sortie du premier *Mad Max*. J'ai fait la novelization de *Mad Max I* — c'est d'ailleurs ainsi que j'ai fait la connaissance de George — à la demande de l'éditeur, et comme il avait aimé certains détails de mon adaptation, il m'a demandé d'écrire ses scénarios avec lui. Voilà comment nous avons commencé à travailler ensemble.

J'étais producteur de radio, à l'époque. Journaliste. Je travaillais de cinq heures du matin à deux heures de l'après-midi à la station de radio, et de trois heures à dix heures du soir, j'écrivais des scénarios avec George. Je ne suis pas persuadé qu'ils aient été tous géniaux, mais ça nous a beaucoup appris et c'est ainsi que j'ai renoncé à mon premier métier pour devenir scénariste à temps complet.

Nous avons fait pas mal de choses ensemble. Une en particulier, dont nous ne sommes pas mécontents, mais qui n'a pas encore été portée à l'écran pour l'instant. Notre projet suivant devait être *Mad Max II*, ce qui nous a demandé beaucoup de travail...

Aviez-vous lu* « Hero With A Thousand Faces » *lorsque vous avez fait* Mad Max II *?

Oui, bien avant. Pour être juste, il faut dire que c'est moi qui ai introduit George dans ce domaine. C'est une mythologie passionnante et je m'étais dit que si je voulais devenir scénariste pour de bon, j'avais intérêt à m'imprégner de toutes les histoires possibles et imaginables. Les mythes sont des histoires qui ont survécu plus longtemps que les autres, et il me semblait qu'ils méritaient au moins que je m'interroge un peu sur eux.

***Mad Max II* suppose-t-il qu'il y ait eu entretemps une guerre nucléaire ?**

Oui. Il n'en était pas question dans *Mad Max I* ; on faisait simplement allusion, dans le sous-titre, à « Quelques années dans l'avenir », ou quelque chose dans ce goût là. Je crois que personne ne pensait à ce moment-là qu'il aurait pu y avoir un cataclysme nucléaire. La théorie de George était plutôt que c'était une évolution prévisible du monde que nous connaissons aujourd'hui en une forme d'anarchie.

Ce qui est intéressant, c'est que quand nous avons parlé de faire *Mad Max II*, rien dans *Mad Max I* ne s'opposait vraiment à ce qu'il y ait eu désastre nucléaire : à posteriori, on pouvait très bien supposer qu'il y avait eu un échange limité d'armes nucléaires entre les pays de l'hémisphère nord, pendant qu'en Australie, la situation se dégradait et que l'ordre social s'effondrait. Sachant ce qui les attendait, les gens commençaient à se livrer au pillage et sombraient dans la folie. C'était un coup de chance, pour nous. Cela dit, le deuxième épisode était un film d'un genre complètement différent, beaucoup plus tourné vers le fantastique.

Je sais qu'après* Mad Max II*, vous avez hésité à faire un* Mad Max III*. Vous avez dû sentir, à un moment donné, que vous teniez une bonne histoire. Comment cela s'est-il passé ?

Eh bien, il n'était même pas question qu'il y ait un jour un *Mad Max II*. Jusqu'à ce que nous nous rencontrions George et moi, à Los Angeles, au cours d'un voyage mi-vacances, mi-travail. Nous étions en train de dîner ; nous parlions de tout sauf de *Mad Max*, justement, mais quand on a travaillé aussi longtemps que nous sur ce genre de films, ils finissent par faire partie intégrante de vous. Il est difficile d'arrêter d'y penser. C'est devenu une sorte de jeu, entre George et moi, de parler de *Mad Max*. Comme d'un membre de la famille. C'est ainsi qu'au beau milieu du dîner j'ai simplement glissé dans la conversation que s'il devait y avoir un troisième film, Max devrait rencontrer une tribu d'enfants perdus et les ramener en ville.

George a trouvé l'idée très intéressante, et il a immédiatement enchaîné. Il s'est pris au jeu en leur faisant découvrir l'épave d'un avion, en les faisant pourchasser par les habitants d'une drôle de ville de pionniers, et ainsi de suite. C'est ainsi que tout a commencé. En sortant de table, ce n'était peut-être pas encore un scénario, mais nous savions que nous étions sur quelque chose d'intéressant. Je crois que c'est à ce moment-là que nous avons commencé à y penser comme au sujet d'un troisième film.

Quand cela se passait-il ?

Il y a deux ans et demi, vers mai 83.

Combien de temps vous a-t-il fallu pour mettre les choses au point ?

Dix-huit mois ! (Rire). Cela fut plutôt laborieux.

J'ai remarqué que lorsqu'il tourne, George répète chaque scène plusieurs fois et de façon différente à chaque fois, avant de se décider pour une version définitive. Est-ce ainsi que vous procédez pour écrire le scénario ?

Oui, plus ou moins. Le scénario est une chose vivante. Vous connaissez les conventions de la fabrication d'un film : quelqu'un s'assied à une table et écrit quelque chose qui devient un scénario, puis un réalisateur s'en empare, le modifie et en fait quelque chose dont il est satisfait. A ce moment-là, scénariste et metteur en scène en viennent aux mains et jurent de ne plus jamais s'adresser la parole, et c'est alors que le producteur intervient : il prend parti pour l'un des deux adversaires, se rend compte que le metteur en scène est raide dingue et qu'il veut lui faire dépenser deux fois plus d'argent qu'il n'en a, et tout le monde se déteste cordialement jusqu'à la fin du film.

Il ne faut pas oublier une chose :

c'est que le scénario n'est qu'un des instruments qui permettront de faire un film. C'est la meilleure hypothèse possible d'un individu donné quant à la façon d'en faire un bon, un qui marche. Mais en fait, la préparation d'un film est une longue gestation, une succession d'événements favorables ou défavorables, qui profiteront ou qui nuiront à son aboutissement. C'est ainsi qu'on se retrouve sur le plateau un beau matin pour découvrir que votre vedette préférée ne se sent pas bien, qu'elle a du mal à dire son texte ou que les effets spéciaux que vous aviez prévu ne marchent pas ; et vous êtes bien obligé de vous adapter à la situation.
C'est comme ça pour tous les films. Alors que le film idéal serait celui où on ferait appel à moi du début à la fin et tout au long. Cela dit, je n'ai pas à me plaindre : il y a des tas de scénaristes qui écrivent un synopsis en pensant à ce qu'il va donner, et lorsqu'il vont voir le film qu'on en a tiré, ils ne reconnaissent même pas leur sujet ! Parce qu'ils n'étaient pas tous les jours sur place pour participer à la prise de décisions. Il faut donc savoir s'adapter à tout.
En tout cas, je crois qu'en ce qui nous concerne, les modifications qui ont pu être faites l'ont été pour le plus grand bien de l'histoire.



L'ambiance générale de Bartertown, créée par le chef-décorateur Graham Walker, est celle d'une ville d'Afrique du Nord, à laquelle s'ajoutent divers éléments qui témoignent d'une civilisation disparue avec l'holocauste (ci-dessus). Ci-dessous : deux personnages pittoresques, Jedediah père (Bruce Spence) et fils (Adam Cockburn).

Et nous écoutons toujours les idées qu'on peut nous donner concernant le scénario parce qu'elles sont très souvent bonnes.

« En réalité, on est à cheval sur le dos d'un drôle de monstre ! »

Par exemple, dans notre script, nous avions prévu que Pig Killer – le « Tueur de Cochon » – devait mourir au cours de la poursuite. Mais en commençant à tourner, nous nous sommes rendu compte qu'il était tellement bon qu'il ne pouvait pas disparaître ; le public ne nous l'aurait jamais pardonné. C'est pour cela que je dis que les films ont une vie à eux. Ils évoluent comme tout organisme vivant. Quand on commence un film, on a toujours l'impression qu'on contrôle tout, mais on s'aperçoit inévitablement en cours de route qu'en réalité, on est à cheval sur le dos d'un drôle de monstre, et que tout ce qu'on peut faire, c'est essayer de rester dessus pour ne pas se faire piétiner.
Je crois que George serait d'accord avec moi. Le scénario est peut-être l'élément le plus important du film, mais il faut être perpétuellement ouvert à toutes le suggestions et savoir les suivre, le cas échéant. Pour améliorer le fil conducteur qu'est l'histoire, sans la trahir ou la faire dévier. Il y a des tas de gens qui ont des idées formidables, et nous ne sommes pas du genre à nous dire : « C'est *lui* le scénariste, c'est *lui* le metteur en scène, c'est *lui* le coordinateur des cascades » et ainsi de suite ; nous ne sommes pas sectaires. Un film c'est une œuvre commune.

Comment vivez-vous le fait d'avoir deux casquettes ? Vous ne vous sentez jamais tiraillé entre vos prérogatives de scénariste et de producteur ? Il doit bien vous arriver d'avoir en tant que scénariste des idées auxquelles le producteur doit renoncer parce qu'elles coûteraient des milliards à mettre en scène ?

Non, parce que, qu'on soit producteur en titre ou non, le résultat est le même. Le premier crétin venu peut écrire : « Ben Hur gagne la course de char ». Quand on écrit, il faut toujours penser à la façon dont on va montrer les choses. Je crois qu'une bonne partie du talent qu'on peut mettre à imaginer des choses réside dans la notion que l'on a de la façon dont on va les mettre en œuvre sans gâcher des fortunes en effets spéciaux et gadgets de ce genre. Cela fait aussi partie du jeu. C'est même toute la règle du jeu.
C'est l'un des avantages – et probablement l'un des seuls – de l'industrie cinématographique australienne par rapport à Hollywood : là bas, le système existe depuis tellement longtemps que tout est compartimenté. Chacun se croit investi d'une mission bien précise et veille jalousement à préserver ses intérêts, ce qui provoque automatiquement des situations conflictuelles. En Australie, il n'y a rien de pareil : l'industrie est jeune, encore artisanale, et tout le monde met la



main à la pâte tout azimuths. Je ne pense pas à moi en tant que « scénariste », bien que j'écrive des scénarios, ou en tant que « producteur », bien que j'en accomplisse la tâche. Je ne crois pas que George se prenne pour « le metteur en scène », « le scénariste » ou « le producteur ». Nous faisons des films, ce qui veut dire que nous faisons appel à nos diverses compétences dans les différents domaines où elles s'appliquent, mais ça peut aller de l'éducation des enfants à l'organisation du travail, la préparation des budgets ou toute autre tâche. Mais s'il y a un moyen de faire des économies en tournant un film, c'est au niveau du scénario qu'il se trouve. C'est là que tout se passe. Et je crois savoir doser l'effort pour couper où il faut sans que ça fasse mal, sans tuer le malade. Mais ça, ça s'appelle « faire un film », pas « être scénariste », ou « metteur en scène » ou autre titre plus ou moins ronflant...

Pensez-vous disposer d'une liberté de mouvements plus grande en Australie que celle que vous auriez dans un système hiérarchique comme aux Etats-Unis ?

Il y a toujours et partout du pour et du contre. Il y a *aussi* des syndicats en Australie, et il nous arrive *aussi* d'avoir des problèmes avec eux. Et la discipline des studios a ses avantages. On est davantage aidé. Comme je dis souvent à George, la seule différence entre la Warner et nous, c'est 4 000 personnes ! Cela présente des avantages, c'est certain. Il y a des films que nous serions incapables de faire en Australie : les films à gros budget mettant en œuvre des effets spéciaux très importants, par exemple. Ce n'est pas notre spécialité.
C'est ce que George a découvert en allant faire *La quatrième dimension* aux Etats-Unis : il a bénéficié de toute l'aide d'un studio, et je ne parle pas du soutien moral, je parle de l'environnement technique. On a tout sous la main. Tout est très professionnel. Mais il y a tellement longtemps qu'ils sont établis qu'ils ont pu drainer ce qu'il y avait de meilleur au monde, voilà leur secret.
Quand aux inconvénients, je crois qu'ils résident dans le fait que, prise isolément, l'expérience individuelle couvre un champ plus étroit de la fabrication du film, et qu'on a toujours quelqu'un qui vient regarder par dessus son épaule ce qu'on fait. Cela va de pair. Mais je ne serais pas hostile à l'idée de travailler aux Etats-Unis, dans cette structure de studio. Ce sont des pursangs ; et il y a des films superbes qu'on ne pourrait pas faire autrement. Le monde en tire probablement profit. D'un autre côté, on peut aussi faire des films dans une structure indépendante. Tout dépend du film qu'on veut réaliser.

Vous arriverez certainement plus facilement à quelque chose ici qu'aux Etats-Unis ?

C'est certain. Il est plus facile de se faire des relations ici. Dans un pays de 14,5 millions d'habitants, quand on travaille dans la même branche, on finit toujours par se rencontrer. Ce qui n'est pas forcément le cas aux Etats-Unis.
Mais je crois que ce qu'il y a de pire à Hollywood, c'est le système des agents. Je n'ai pas d'agent, George s'en passe, et ainsi de suite. On se passe d'un tas de choses, ici. On fait moins d'histoires ! On veut rencontrer quelqu'un ? On lui téléphone et on lui demande s'il veut venir dîner un soir. Et tout à l'avenant.

Je sais que vous ne voulez pas parler d'argent, mais le budget de* Mad Max III *est tout de même élevé pour un film australien, non ?

Un film d'aventures et d'action, mais également « à message »

qu'à obtenir à chaque instant le maximum. Qui refusent de se contenter de huit voitures et en demandent vingt, qui se bagarrent perpétuellement pour des choses de ce genre. Oui, ça coûte cher de tourner en extérieurs. Oui, ça coûte cher de loger les gens à l'hôtel. Mais on ne peut pas tourner une poursuite dans le désert au beau milieu des rues de Sydney. Alors on n'a pas le choix...

Combien étiez-vous à Coober Pedy ?

évidemment, mais il n'y a rien à côté ; pas de ville. Ce qui impliquait qu'il aurait fallu camper dans le désert. Ca nous paraissait irréaliste. Au moins, il y avait des hôtels à Cobber Pedy ; à cause du tourisme. Il y a beaucoup de touristes, dans ce coin-là.

Ça a dû être la partie la plus difficile du tournage...

Black Heath, dans les montagnes, n'était pas mal non plus...

Le Dr. Dealgood (Ted Hodgeman) est le maître de cérémonies du Dôme du Tonnerre.



et le Commissaire-priseur de la Ville du Troc. C'est un mélange entre la sorcière de Blanche-Neige, Ivan le Terrible, et Bela Lugosi !

Oui, « pour un film australien ». Tout est relatif. On s'en rend compte quand on regarde un peu autour de soi. Je crois que la grande qualité du film, c'est que l'argent qu'on y a mis, on le retrouve sur l'écran. Mais comme je vous le disais, il n'y a pas forcément de rapport entre l'argent et la qualité. Cela n'a d'ailleurs jamais été le cas, à aucun moment de l'histoire du cinéma.

Vous n'avez pas eu de problèmes pour rester dans les limites du budget, même en tournant dans des extérieurs aussi difficiles ?

Vous savez, c'est un combat de tous les instants ! On est toujours à la limite de ses possibilités – à l'extrême limite. C'est la seule certitude qu'on a dans ce métier. Cela dégénère d'ailleurs en comportements obsessionnels chez certains metteurs en scène, qui finissent par ne plus penser

130, acteurs et équipe technique confondus. Y compris les cascadeurs. Mais il n'y avait pas beaucoup d'acteurs ; surtout des cascadeurs.

Vous vous doutiez de ce qui vous attendait quand vous avez choisi cet endroit ?

Oui, oui ! D'ailleurs, là non plus nous n'avions pas le choix. Il n'y a pas tant d'endroits, même en Australie, où l'on peut trouver un paysage plat, sans trop de végétation, avec une voie de chemin de fer rectiligne, et où il est possible de tourner. Parce qu'il y a bien des tas de voies ferroviaires, mais qu'on ne peut pas filmer. Ou bien elles sont entourées d'habitations et de lignes électriques. C'est pour ça que nous nous sommes rabattus sur Coober Pedy.
Enfin, pour être honnête, il y avait d'autres endroits possibles,

Il faisait un froid de canard, et nous tournions avec 52 enfants qui n'avaient pour ainsi dire rien sur le dos. Il fallait faire en sorte qu'ils n'aient pas froid. Ca a duré deux semaines, mais je ne suis pas prêt de les oublier. Seulement c'était le début du tournage ; tout le monde était encore plein d'énergie. Le problème à Coober Pedy, c'est que tout le monde était déjà passablement épuisé par les semaines de tournage qui avaient précédé.

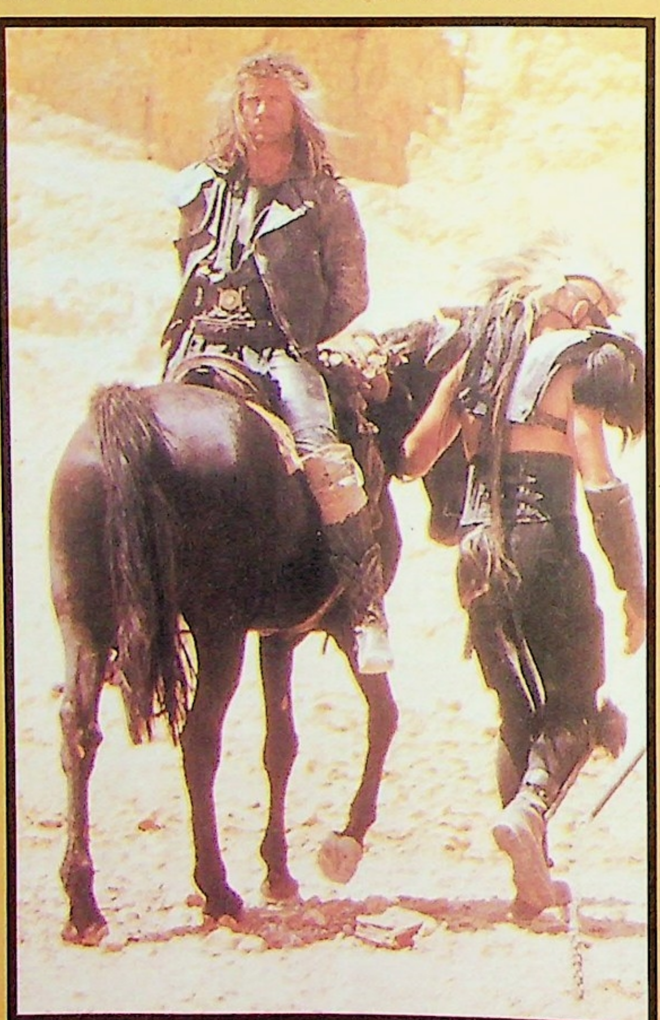
On peut prendre le film à plusieurs niveaux : comme un film d'aventures et d'action, ou encore un film à message. Le message messianique est assez fort. Etait-ce délibéré ?

Oui. La première fois que j'en ai parlé à Mel, je l'ai prévenu. Je lui ai dit : « Ecoute, ne le prends pas mal, mais je vais te dire ce que c'est que cette histoire. C'est Jésus en blouson à clous ». Mais



A Bartertown, il faut montrer patte blanche au Collecteur (Frank Thring, ci-dessus), qui attribue à chaque visiteur des droits proportionnés à ses richesses. Max n'a rien d'autre à offrir que sa force et sa ruse : deux qualités appréciables qui s'avèrent parfois d'encombrants et funestes défauts (ci-dessous)...

je ne sais pas si le terme « messianique » est celui qu'il convient d'employer... Après tout, c'est une caractéristique de tous les films mettant en scène des héros. Ce n'est en tout cas pas le but du film. Il se trouve simplement que les histoires messianiques sont des histoires de héros, et que celle-ci est une histoire avec un héros.
Et puis il n'y a pas qu'un seul héros, dans notre film ; il y a une quantité de gens très courageux ; je parle de ceux qui entreprennent le voyage. D'accord, à côté de Max, il y a aussi des mercenaires qui s'engagent à tuer pour de l'argent, et leurs motivations n'ont rien à voir avec celles du personnage qui donne sa vie pour rien. Ou plutôt pour une bande de gosses, afin qu'ils puissent retrouver la liberté. Voilà un vrai voyage initiatique, propre à grandir l'homme.
C'est ce que nous racontent les histoires de héros : que nous avons tous la possibilité d'évoluer, de mettre en valeur le bien qui est de nous, que l'on croie en Dieu ou non. C'est l'intérêt de l'histoire de Jésus, par exemple : voilà un homme extraordinaire — qu'il soit le fils de Dieu ou non. Il fait le sacrifice de sa vie pour une cause. D'un homme ordinaire — un charpentier —, ça fait automatiquement quelqu'un d'extraordinaire. C'est le cas de Max. C'est un vagabond ordinaire qui accomplit quelque chose d'extraordinaire.
Je crois que c'est ce qu'il y a de merveilleux dans l'homme : la capacité à faire des choses remarquables. Et c'est pour ça que j'écris ce genre d'histoires. A



mon avis, la pérennité des histoires de héros n'a pas d'autre explication. On peut les raconter de mille et mille façons, il y aura toujours un public pour les écouter parce que ça fait vibrer quelque chose de très profond en chacun de nous.
J'irais même plus loin : cette histoire n'aurait rien d'héroïque si Max n'était pas un homme ordinaire, au départ. Ce serait alors, tout simplement, l'histoire d'un homme extraordinaire ! C'est le problème que me posent, par exemple, les histoires de Conan. Regardez Schwarzenegger : il est tout sauf ordinaire ! De la première à la dernière image de ses films, il est hors normes. Cela ne signifie pas qu'il n'y ait pas un public pour ce genre de films ; ce que je veux dire, c'est que ça ne m'intéresse pas de raconter ce genre d'histoires.

Lorsqu'il arrive à Bartertown, avec ses cheveux longs et sa robe, Max ressemble à l'image que nous nous faisons de Jésus. Pourtant, on ne peut pas dire que Max soit particulièrement pur...

Non, certainement pas, mais il y a des moments où il prouve qu'il est différent des autres hommes. D'ailleurs, ce n'est pas explicite : c'est seulement lorsqu'il y a conflit qu'il se montre tel qu'il est. Je crois que la fonction du drame consiste justement à révèler les individus.
Max se révèle pour la première fois à Thunderdome. Quand il a le choix entre les biens matériels et ce qu'il croit être immoral. Et Dieu sait qu'il n'y a plus grand chose d'immoral dans ce monde. Mais il ne s'y résout pas. Et — c'est ce que j'ai toujours dit à Mel — je crois qu'il s'en veut de cette étincelle d'humanité qui est en lui, de ce mouvement de compassion. En tout cas, c'est le premier témoignage de compassion qu'il nous donne.
Le second — et il doit s'en vouloir à mort pour cela aussi — c'est quand il part dans le désert à la recherche des enfants. Le troisième, il le consent librement : il renonce à tous les biens matériels pour faire quelque chose qui n'est pas de son ressort. C'est pour ça que j'aime bien la dernière partie du film : même s'il en revient, il sait que c'est fichu pour lui. Que tout ce qu'il peut espérer, en mettant les choses au mieux, c'est de se retrouver dans un désert hostile. Ce n'est pas facile à accepter pour le personnage de Max, parce qu'il en est vraiment arrivé à aimer ces gosses. Je crois qu'il a réellement envie de partir avec eux.
C'est un vrai voyage, pour le public comme pour les personnages. On le fait en épousant totalement le point de vue de Max. Enfin, nous espérons que le public nous suivra sur cette voie. La décision lui appartient.

Vous lui laissez peu d'espoir, en tout cas...

Bien sûr. Nous ne voulions pas, George et moi, conclure le film par une fin rigoureusement in-



Savannah Nix (Helen Buday) et Mad Max (Mel Gibson) entourent Master (Angelo Rossitto), l'inventeur génial de la raffinerie primitive de Bartertown : ce sont les excréments de porcs qui fournissent l'énergie de la ville !
Ci-dessous : Master et des compagnons de sa taille, lors de leur fuite dans le désert (surveillés et poursuivis par Tantine Entité).

vraisemblable, mais il ne nous paraissait pas souhaitable non plus de rester sur une note trop noire.

Vous croyez qu'il y aura un* Mad Max *IV ?

C'est ce que tout le monde nous demande ! Oui, si l'histoire le mérite. Vous savez, faire un film, ça vous prend deux ans de votre vie. Entre le moment où on commence à mettre des mots sur le papier et le jour où on assiste à la première projection de la copie de travail, deux ans ont passé. J'ai trente-trois ans, maintenant, et deux ans, ça ne s'investit pas à la légère. J'aurais encore dix-huit ans, je m'en ficherais, mais maintenant... (Rire). Alors il faudrait que l'histoire en vaille la peine. Mais si nous en trouvons une, bien sûr...

Lorsqu'on regarde les trois films, ils ont chacun une vie propre. Leur seul lien, c'est le personnage de Max. Pensez-vous que le Max du premier film est le même que celui du deuxième, ou bien ne sont-ce que des visions d'un même être légendaire ?

Ce sont des chapitres de la vie d'un homme. Mais il y a un autre fil conducteur à l'histoire... Le premier film est l'histoire d'un homme ordinaire prisonnier des événements, enfermé dans un placard. Dans *Mad Max II*, le prisonnier du placard parvient à ouvrir la porte et à jeter un coup d'œil sur le monde. *Mad Max III* est l'histoire d'un homme bien décidé à en sortir et à se battre pour ça.
C'était un film difficile à faire en ce sens que l'une des caractéristiques du héros mythologique est d'être énigmatique. Il n'est pas facile de préserver l'énigme tout en conférant au personnage des qualités réellement identifiables.
C'est en cela que réside la difficulté. Là-dessus, il y a quand même une progression. S'il devait y avoir un quatrième chapitre, il faudrait en tenir compte. On ne pourrait plus l'enfermer dans un placard comme dans le deuxième film.
Pauline Kael a dit une chose très intéressante dans sa critique sur *Mad Max II*. Elle disait que l'une des choses qui l'avait ennuyée dans ce film, c'est qu'il était complètement dépourvu de joie. C'était plutôt curieux, parce que ce n'est pas entièrement vrai, mais je comprends ce qu'elle a voulu dire. Je crois qu'elle faisait allusion au fait qu'il n'y a, effectivement, pas la plus petite étincelle de joie en Max.
S'il devait y avoir un *Mad Max IV*, il faudrait qu'il jouisse d'une dynamique encore plus forte. Il suffit de prendre connaissance des événements qui se déroulent dans ce troisième film : il a retrouvé l'affection des être humains, et il a fait indiscutablement la preuve du fait qu'il est capable de compassion. On ne peut pas l'ignorer.

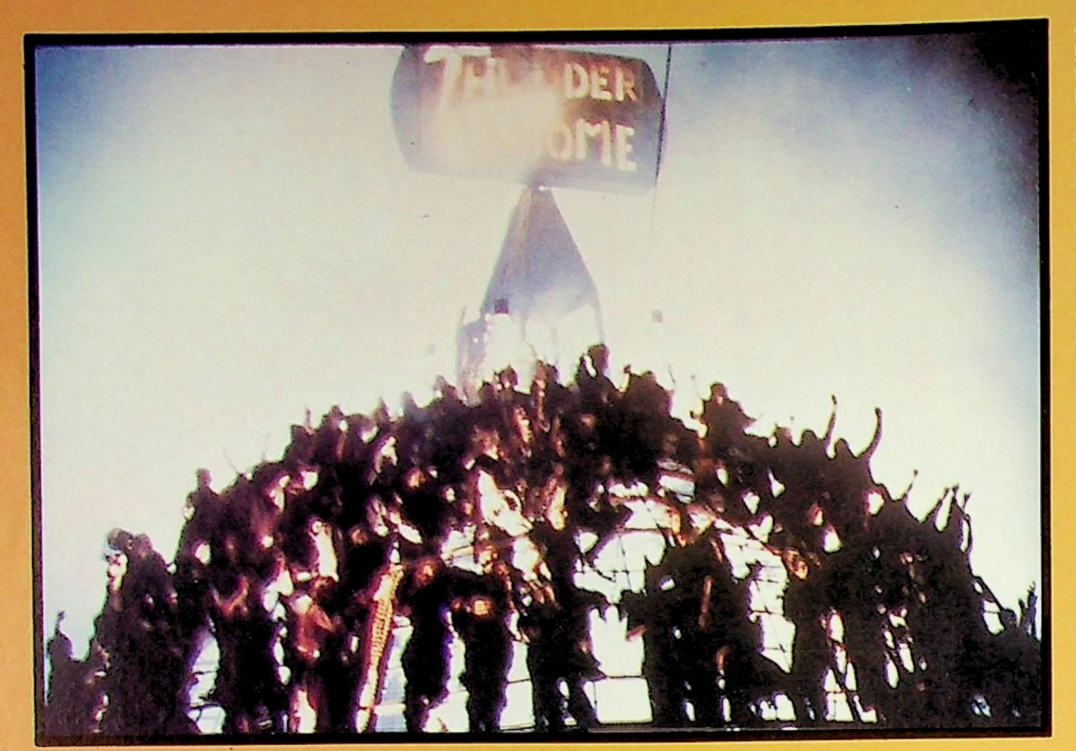
Mais sa compassion n'aurait-elle pas pu lui faire ramener les enfants dans la Faille dans la Terre ?

Je pense que les enfants qui sont restés dans la Faille sont ceux qui, comme la plupart d'entre nous, n'ont pas le courage, la pulsion jusqu'au - boutiste, comme dit Carl Sagan, d'en sortir. S'il y a une chose qui caractérise les êtres humains, c'est bien cette soif de l'inconnu. C'est ce qui a amené Christophe Colomb là où l'on sait. C'est ce qui envoie l'homme dans l'espace. Je trouve merveilleux que ce soit ce qui nous distingue des autres espèces. Je crois qu'il y aurait été parfaitement invraisemblable que les 52 enfants décident unanimement d'aller à la ville. Ils en avaient tous envie, jusqu'au moment où Savannah leur dit que ce ne sera pas une partie de plaisir. Ils étaient tous prêts à partir aussi longtemps qu'ils ont pu penser qu'il leur suffirait de sortir de leur trou pour y arriver, comme sur un tapis volant, mais quand ils ont compris qu'il faudrait y aller à pied, à travers le désert, et qu'ils avaient de fortes chances d'y rester, on a vu jusqu'où ils étaient prêts à aller, quel prix ils voulaient bien payer. A leurs yeux, l'aventure perdait de son attrait.
Je suis d'une famille d'émigrés. Vous savez que l'Australie a été une merveilleuse terre d'accueil pour nous. Mais encore a-t-il fallu que mes parents fassent l'effort de venir jusqu'ici. Bien des gens n'ont pas de courage. Je crois qu'on ne récolte que ce qu'on sème, et c'est ce qui a dû se passer chez les habitants de la Faille. Une fois les autres partis, ceux qui sont restés ont dû mener une bonne petite vie paisible. Ils ne connaîtront jamais autre chose, et ce qu'on ne connait pas ne peut pas nous manquer ; ils resteront là-bas jusqu'à la fin des temps. Mais ce sont les gens de la race de Savannah qui construiront l'avenir.

Quelle est votre version de l'allégorie que représente l'opposition entre Bartertown et la Faille dans la Terre ?

Quand on écrit un scénario, il y a des tas d'idées qui nous viennent, et le gros problème est de ne pas se laisser égarer. Il faut toujours prendre du recul, essayer de retrouver son fil directeur. Il ne faut jamais perdre son sujet de vue. Je pense que la plus grande partie de l'histoire nous





Je ne sais plus qui a dit : « Un monde déjà mort et un autre incapable de naître ». Il ne parlait pas du film, en tout cas. Mais je trouve que ça lui va si bien ! Ce monde est déjà mort à Bartertown, et il y en a un autre qui est incapable de naître : la Faille dans la Terre. L'homme qui évolue entre ces deux mondes, le catalyseur de toute l'histoire, c'est Max.
Son rôle d'exilé de Bartertown consiste à prendre ce qu'il y a de meilleur dans la Faille, ce qui est bon et positif, le désir de changement, l'innocence, les éléments spirituels, pour les emmener dans le monde réel. Je crois que c'est l'impression qu'on a, à la fin de l'histoire, que l'on n'assiste pas à la résurrection de la ville – ce n'est pas un rafistolage – mais de voir germer quelque chose de nouveau dans les décombres du passé. Les enfants ont hérité de l'essentiel tout en étant différent de nous. Très différents. Mieux armés, peut-être ; mieux adaptés à l'avenir que ne l'étaient les habitants de Bartertown.
Voilà quelle était notre intention de départ : asseoir Bartertown dans le présent – notre présent – avec ses bars, ses cochons et sa technologie, aussi étrange soit-elle. Avec ses complexes industriels, ses mauvais lieux, ses filles de mauvaise vie et ses mauvais garçons. Et d'un autre côté, les connaissances fragmentaires des habitants de la Faille dans la Terre. Voilà comment nous en sommes venus à ces deux mondes totalement différents. Espérons que le résultat sera à la hauteur de nos espérances.

était venue d'instinct, et que ce n'est qu'au bout d'un certain temps, lorsque nous nous sommes penchés sur l'ensemble du résultat, que nous avons trouvé la ligne directrice.
Notre idée était que Bartertown incarne en fait le monde dans lequel nous évoluons aujourd'hui, un monde vivant, plein de vitalité, de drôlerie, même s'il a des côtés inquiétants, un monde qui repose sur le commerce, les échanges et toutes les valeurss qui s'y rattachent. Un monde de gens qui s'efforcent de vivre leur vie du mieux qu'ils peuvent, en se préoccupant le moins possible des « valeurs spirituelles », comme on dit. C'est une vision caricaturale, évidemment, mais le cinéma, c'est comme la poésie : il faut en dire le maximum avec le minimum de moyens – ici, d'images. Donc, Bartertown est une vision de bandes dessinées – comique, j'espère – de notre société.
Au contraire, la Faille dans la Terre pourrait passer, du dehors, pour un endroit idyllique, un peu mystique, dans une certaine mesure. On a l'intuition que la vie spirituelle doit y être riche, avec tout ce que cela implique. Mais avec un gros inconvénient : la superstition, des connaissances réduites à leur plus simple expression et l'obscurantisme. Cela a l'air merveilleux, comme l'histoire du Robinson suisse et sa famille, comme tous les rêves qu'on a fait, étant enfants, de grandir dans un monde où il n'y aurait pas d'adultes. Cela ne va pas sans problèmes.
Une société pareille ne pourrait pas avoir de croissance ; elle serait trop morcelée. Les connaissances y sont pratiquement nulles. Tout est très confus. Aussi merveilleux que ça puisse paraître, ça ne vaut pas mieux que Bartertown.

Le Dôme du Tonnerre et les Amazones de Bartertown. « Dans mon travail, je me sers souvent d'objets et de matériaux ordinaires », déclare la chef-costumière Norma Moriceau. « J'aime à les sortir de leur contexte pour surprendre le spectateur. »

Qu'est Mad Max, *pour vous ?*

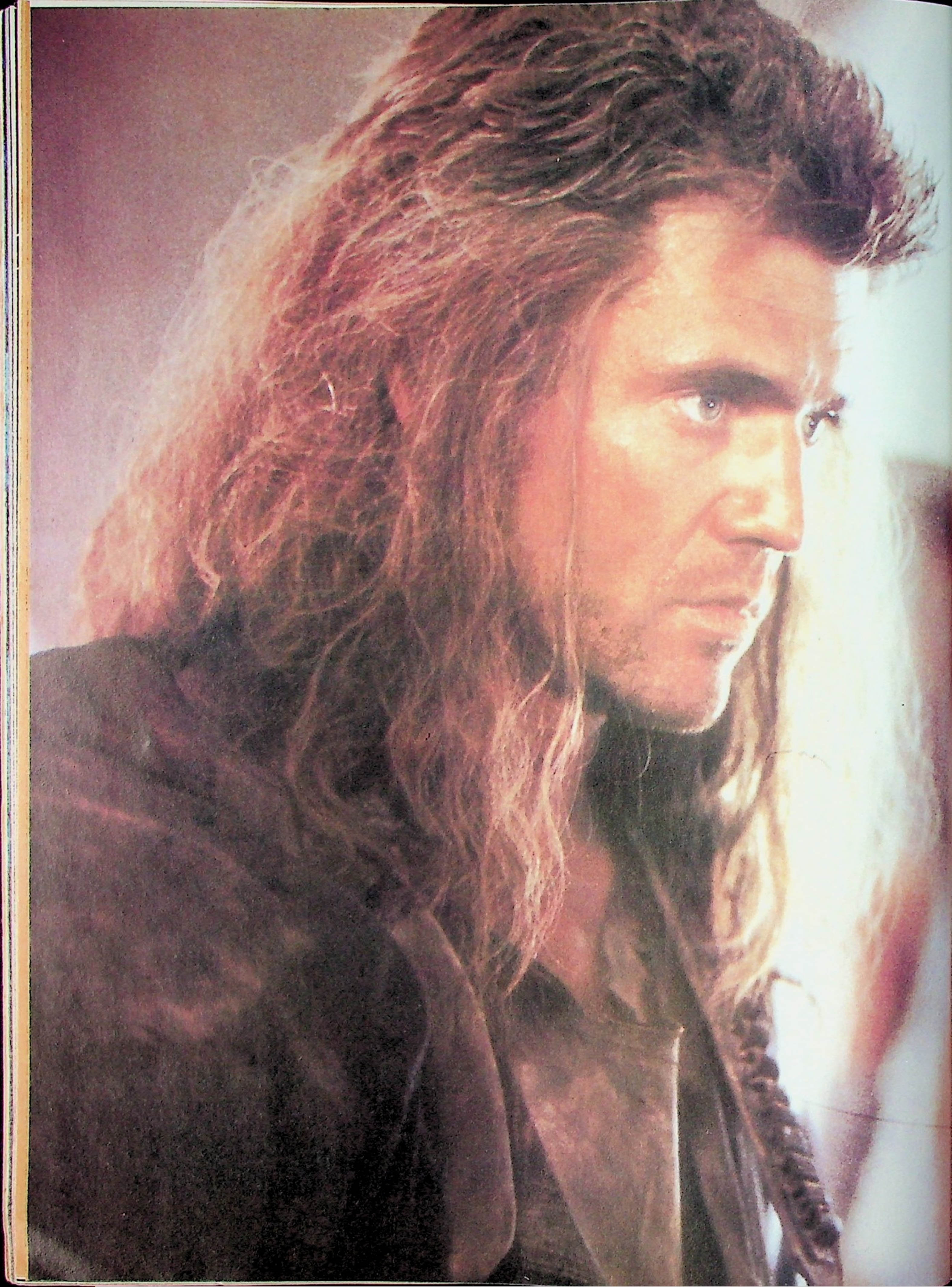
Pour être tout à fait franc, je n'en sais rien. Une histoire. Et quand on raconte des histoires, il y a une seule chose qui compte : le public. Un conteur sans public, c'est un cheval de course sans jockey, une voiture sans conducteur. C'est une relation de symbiose qui s'établit entre le narrateur et ses auditeurs. Pour moi, *Mad Max* est une histoire, et la valeur de cette histoire, c'est au public qu'il appartient de la déterminer. Pas à moi, ou aux gens qui sont sur ce plateau aujourd'hui. Et je ne parle pas des résultats au box-office, je pense à l'attitude et aux réactions des spectateurs face au film. Tout est là : sur l'écran. On peut avoir les meilleures idées du monde, si on ne les fait pas passer...

C'est comme de mettre un enfant au monde...

Oui, une fois qu'il est né, on ne peut plus grand chose. On peut faire de son mieux, en espérant que ça éveillera un écho dans l'inconscient – collectif, dans le cas d'un film. Espérons dans ce cas précis que c'est une histoire que les gens aimeront. Dans le cas contraire : point de salut ! Car cela voudrait dire que je ne sais pas raconter des histoires... ■



C'est à Coober Pedy, ville minière d'Australie méridionale, que furent filmées de nombreuses scènes de Mad Max. Elle fournit aux producteurs le camp de base, la voie ferrée, la route dans le désert et même le décor pour la maison de Jedediah ! Bartertown est une cité de plusieurs milliers d'habitants, une société ne survivant que grâce au troc.



Entretien

MEL GIBSON, « Max » : « Bien que je sois un tueur, j'ai un code moral ! »

Il fait délicieusement frais dans le tunnel qui relie le décor de Bartertown et le reste de la briquetterie de Homebush, à Sydney, qui héberge le tournage de Mad Max III, et c'est là que se retrouvent tous ceux que le devoir n'appelle pas impérativement ailleurs, tellement il fait chaud dehors. Cela dit, il fait frais, mais l'endroit n'est pas particulièrement confortable, et chacun de s'ingénier à trouver la meilleure position possible sur le sol rembourré avec des pierres pointues ou en s'asseyant sur les objets hétéroclites entassés là. Les figurants errent dans les lieux comme des réfugiés d'une guerre insensée. Un individu particulièrement peu ragoûtant, aux cheveux blonds grisonnants, vient s'asseoir en épongeant la sueur qui ruisselle sur son visage. Il n'est vêtu, en tout et pour tout, que d'un pantalon de cuir en lambeaux. Mais comparé aux autres, il faut plutôt BCBG. Rares sont les admirateurs qui reconnaîtraient dans cet individu torse nu la vedette de Mad Max III : Mel Gibson en personne !

Quand Max renonce à tuer un homme par cupidité, ce geste de compassion, inouï dans le monde où il vit, entraîne, après bien des épreuves, sa renaissance. Au-delà du Dôme du Tonnerre est le récit d'une résurrection...

En le regardant déambuler dans les décors, on se rend bien vite compte que Gibson ne se prend guère au sérieux. Il ne joue pas les vedettes. Il attend le moment de tourner sans faire d'histoires, en bavardant et en plaisantant avec les membres de l'équipe technique, évoquant les épisodes les plus mémorables des cinq semaines de tournage particulièrement éreintantes qu'ils viennent de passer dans le désert de Coober Pedy. En bref, il se comporte exactement commes les autres !
Mais le moment est venu de tourner la scène : l'arrivée de Max à Bartertown. Gibson se lève et se dirige vers le décor. Le plus fascinant, c'est d'assister à la métamorphose du charmant camarade de travail en ce vagabon du désert, froid et implacable, connu sous le nom de Max. Evanouis, le sens de l'humour et la bonne humeur ; seuls subsistent le sang-froid et un sens aigu du danger qui menace. Son prodigieux talent d'acteur ne sera jamais plus évident.

L'entretien qui suit révèle un côté inattendu de la personnalité de Gibson. Presque paradoxal. L'acteur est connu pour ne pas aimer les interviews, et il ne s'est pas privé de manifester son animosité envers les journalistes lors du tournage de *Mad Max III*. Et pourtant, lorsque nous finissons par l'approcher, au bout de plusieurs jours de vie commune dans ces décors, c'est avec beaucoup de gentillesse qu'il accepte de s'entretenir avec nous, et sans une seconde d'hésitation.
Cette attitude toute de contraste trouve un écho surprenant dans la métamorphose physique du personnage : notre premier entretien a lieu lors d'une autre pause-café d'un quart d'heure. Gibson porte l'accoutrement de Max au grand complet : la robe déchirée, les cheveux longs, crasseux, les armes accrochées à la ceinture et tout ce qui s'ensuit. Un peu plus tard, après la fin du tournage, il nous demande de l'excuser quelques minutes afin de se rafraîchir un peu avant l'interview, et l'homme qui revient est tiré à quatre épingles. Plus question de perruque grisonnante, de vêtements sales et d'armes ; Max a fait place à un jeune homme presque effarouché, en chemise et pantalon de jean.
On ne sait ce qui l'emporte, chez Gibson, du souci, naturel, chez tout acteur, de communiquer avec son public, ou du soin jaloux qu'il met à préserver sa vie privée. Avant et après l'entretien proprement dit, lorsque le magnétophone est coupé, il parle avec beaucoup d'aisance de Shakespeare, de politique locale ou de la circulation à Los Angeles. Mais que l'on appuie sur le bouton, qu'il soit au centre du débat, et Gibson semble se réfugier derrière une barrière invisible. Tel est Mel Gibson, la vedette qui souhaiterait presque ne pas en être une...

Que pensez-vous de l'évolution du personnage de Max par rapport à ce qu'il était dans les deux premiers films ?

Disons avant tout qu'il a vieilli, et qu'il est revenu de tout. Plus ouvert, aussi, peut-être ; plus ouvert au changement.

Ce serait un meilleur être humain ?

Oui. Enfin, c'est ainsi qu'il évolue dans ce film. C'est son voyage initiatique, si vous voulez.

Adhérez-vous à l'idée selon laquelle, pour les habitants de Bartertown, le méchant c'est lui ?

Non, parce que, même si elle fonctionne pour ceux qui l'ont fondée, cette société est issue d'une déviation à la base.

Ça ne les empêcherait peut-être pas de le considérer comme le « méchant »...

Evidemment ! Après tout, c'est un tueur.

Les deux Mad Max qui ont, par leur succès, contribué à faire connaître le cinéma australien dans le monde entier, trouvent-ils, selon vous, une résonnance particulière auprès des Australiens ?

Non. En raison, précisément, de leur succès, à mon avis. Il y a eu d'autres films australiens qui ont eu un très grand succès. Ils ont peut-être permis au public de prendre conscience de l'existence d'une industrie cinématographique en Australie, mais c'est tout. Un film n'est bon que par son contenu.
Le public est peut-être plus prêt à prendre le cinéma australien au sérieux, maintenant, à ne plus l'ignorer aussi délibérément. Mais pour cela, encore faut-il qu'il produise de bons films.

Comment vous préparez-vous à incarner Max ?

De façon tout à fait classique : en lisant, en en parlant et en prenant des idées auprès des autres.
Il arrive que je n'aie pas d'idée arrêtée jusqu'au moment de tourner. Et même alors, je ne suis pas toujours fixé. Ça me vient parfois par accident. Mais quand on a de bonnes bases, quand on connaît les grandes lignes du monde dans lequel le personnage est censé évoluer, quand on a compris comment on réagirait si on était placé dans tel ou tel environnement, on a fait la moitié du chemin.

Vous avez réfléchi à ce qui avait pu se passer entre Mad Max II et Mad Max III ?

Oui, mais pas vraiment en détail. Juste à la façon dont le monde s'est retrouvé complètement à cours d'énergie. Max est parti, il a capturé des chameaux et a réussi à survivre... En tuant de petits mammifères. Il a fait des rencontres ; du troc. Il n'y a guère de civilisation dans tout cela. Il a mené une existence fondamentalement nomade, tout simplement.

Ne pensez-vous pas qu'il a pu perpétrer certains actes dont il a honte ? A moins qu'il ne soit plus capable d'éprouver ce sentiment...

C'est plutôt ça : c'est devenu un individu entièrement tendu vers la survie, maintenant. Il faut tout de même dire une chose du personnage : bien que ce soit un tueur, il a un code moral. Seulement ce code lui permet certaines choses. Comment dire ? Il est adapté à l'environnement, or c'est un environnement dans lequel il est parfois justifié de tuer.

Selon Angry Anderson, Max et Iron Bar seraient très proches l'un de l'autre moralement, seulement il y a des choses que Max ne peut pas faire, comme de tuer Blaster, par exemple, alors que c'est tout à fait possible pour Iron Bar...

Effectivement. Max serait tout à fait capable de tuer Blaster si quelque chose en lui ne l'en empêchait pas. Il ne sait pas quoi lui-même. C'est quelque chose qu'il déteste en lui. Une forme de faiblesse, ou une réaction qu'il attribue à la faiblesse. En tout cas, c'est probablement le seul élément qui le distingue du reste de cette racaille.

Croyez-vous que Max pense à sa propre famille lorsqu'il voit les enfants ?

Pas forcément. Je crois que pour lui, la « famille » appartient à une autre époque, un autre monde, une idée qui lui répugne, maintenant. Il est tout simplement incapable de commettre un meurtre sur la personne de Blaster. C'est un acte qui lui donnerait des remords de conscience, c'est vrai ; il en aurait honte. Et encore...

Vous n'avez pas craint de vous retrouver catalogué dans un emploi précis, lorsqu'on vous a proposé de faire un Mad Max II et un Mad Max III ?

Non. Ça m'est égal. Quatre années ont passé pendant lesquelles j'ai tourné dans un grand nombre d'autres films.

Seriez-vous prêt à tourner dans n'importe quel Mad Max, quel que soit le

scénario, ou bien faut-il que vous approuviez le scénario avant d'accepter ?

Une chose est sûre : chaque nouveau film doit partir dans une direction différente. *Mad Max II* se démarquait du précédent ; l'histoire était meilleure, plus claire. Ce n'était pas le même genre d'histoire. Et je trouve que *Mad Max III* va encore dans le sens d'une extension. Le sujet est beaucoup plus vaste, beaucoup plus profond. Je n'ai pas l'impression de me retrouver une nouvelle fois dans la même histoire. En fait, c'est un tout autre film.

Bien que Max soit, évidemment, le fil conducteur entre les trois films, ceux-ci sont tellement différents qu'il pourrait même s'agir d'un tout autre personnage, évoluant dans des sociétés différentes...

Exactement. A mon avis, les trois films ne disent pas du tout la même chose. Et pourtant, si on les montrait tous les trois l'un derrière l'autre, on aurait encore l'impression qu'il s'agit d'une seule et unique saga.

Quel est votre critère de sélection, lorsque vous décidez de tourner dans un film ? Le sujet ? Un ou plusieurs personnages... ?

Eh bien, disons que je choisis celui que je préfère parmi ceux qu'on me propose. Je n'ai pas d'idées préconçues quant à ce que je voudrais faire, ou les films dans lesquels j'ai envie de tourner. Vous pourriez me proposer quelque chose qui me paraîtrait vraiment choquant, et pourtant, après réflexion, après avoir lu le scénario, avoir pesé le pour et le contre, il se pourrait que je sois enthousiasmé. C'est parfois le contraire qui se produit : il m'arrive de lire des scénarios qui ne m'enthousiasment pas, mais il y a une idée dedans qui me fait accepter. Je ne sais pas... Cela dépend de la façon de voir les choses.

Y-a-t-il des genres dans lesquels vous n'avez jamais travaillé et que vous aimeriez aborder ? Il me semble que vous n'avez jamais tourné de comédies, par exemple...

Le film qui ressemblait le plus à une comédie dans lequel j'aie jamais tourné, c'est celui-là ! (Rire).

Et ça vous plait ?

Quoi ? Ça ? (Il rit de plus belle). Oh oui, j'aime ça ! Je trouve ça vraiment très drole !

C'est aussi ce que disent beaucoup de gens. Alors que les deux précédents films de la série étaient plutôt sinistres...

Vraiment ? Moi, je trouve que le deuxième était assez amusant. Enfin, pas autant que celui-ci. Le premier était carrément sinistre. Il s'y passait presque trop de choses. Alors que *Mad Max II* avait une dimension comique non négligeable. Tout était complètement déconnecté de la réalité ; c'était trop ! La seule chose à faire, au fond, quand les personnages se faisaient dévorer par Humongous, c'était d'éclater de rire ! Non sincèrement, je pense que c'était très drôle.

On trouve les mêmes éléments – je veux parler des plaisanteries de mauvais goût – dans celui-ci, mais en beaucoup plus amusant encore.

Vous aimeriez jouer dans une authentique comédie ?

Je n'en sais rien. Disons que j'aimerais m'essayer au genre comique. Mais je ne sais pas si j'y arriverais. (Rire). C'est ce qu'il y a de plus difficile.

Y a-t-il un livre que vous aimeriez particulièrement voir porter à l'écran et dans lequel vous voudriez tenir un rôle, si l'occasion s'en présentait ?

On m'a déjà fait certaines propositions, et j'ai été tenté, mais je ne suis pas encore prêt à me lancer pour l'instant. Ce n'est pas le genre d'aventure que l'on entreprend à la légère, et je voudrais être sûr de moi avant.

N'êtes-vous pas tenté par d'autres activités, dans le domaine cinématographique ? La mise en scène, par exemple...

Il y a beaucoup de choses qui me tentent, certainement, mais pas la mise en scène, en tout cas. Il faut être beaucoup plus organisé que je ne le suis. Et puis ça ne s'improvise pas. Pour moi, la voie royale pour faire un bon réalisateur c'est le montage. A condition de disposer déjà de tout le reste : la technique de prises de vues et la motivation nécessaire. Cela demande beaucoup, et ça ne pardonne pas.

J'ai remarqué que vous alliez souvent regarder les écrans-témoins pendant la préparation des scènes. Cela vous aide-t-il à prendre conscience de certains détails ?

Absolument. Cela me permet de comprendre exactement ce qui se passe. Il y a des siècles que je fais ça ; je me sers de la caméra. Cela m'aide beaucoup. Et puis on apprend tous les jours. Si on ne s'intéresse pas à tout, à chaque instant, on a vite fait de s'ennuyer, dans ce métier !

Vous ne saviez pas non plus que vous étiez un bon acteur avant de jouer...

D'accord, mais ça s'est trouvé comme ça. Je n'ai rien fait pour. Et je n'ai pas de projets particuliers dans ce sens.

Que pensez-vous de votre costume dans* Mad Max III *? Il vous donne un peu des faux airs de Jésus Christ... ?

Oui, c'est aussi ce que je me suis dit... Je ne m'en suis pas tout de suite rendu compte ; il a fallu que je voie quelques rushes pour en prendre conscience. C'est vrai que ça fait un peu penser aux quarante jours dans le désert. Ce n'est pas plus mal. Après tout, Max a aussi l'air d'un chevalier, plus tard, dans le film, quand on lui coupe les cheveux.

Ça ne me déplaît pas. Cela engendre un petit côté fantastique. Norma a fait un travail remarquable sur les costumes. Comme toujours, d'ailleurs. C'est son second *Mad Max*. Ces films ont eu une telle influence sur la musique, sur le look, le style des groupes de rock. Ils ont inspiré des tas de gens...

L'attrait particulier de* Mad Max III*, c'est qu'on peut n'y voir que le côté aventure, action, ou au contraire s'intéresser au thème en profondeur, au message que George et Terry ont voulu y mettre.

Pour moi, leur message est sans ambiguité, mais ils ont réussi à marier l'action et le message qu'elle supporte avec une grande habileté. Ils n'en gavent pas le spectateur.

Le fait que le film soit porteur d'un message l'a-t-il rendu plus intéressant à vos yeux ?

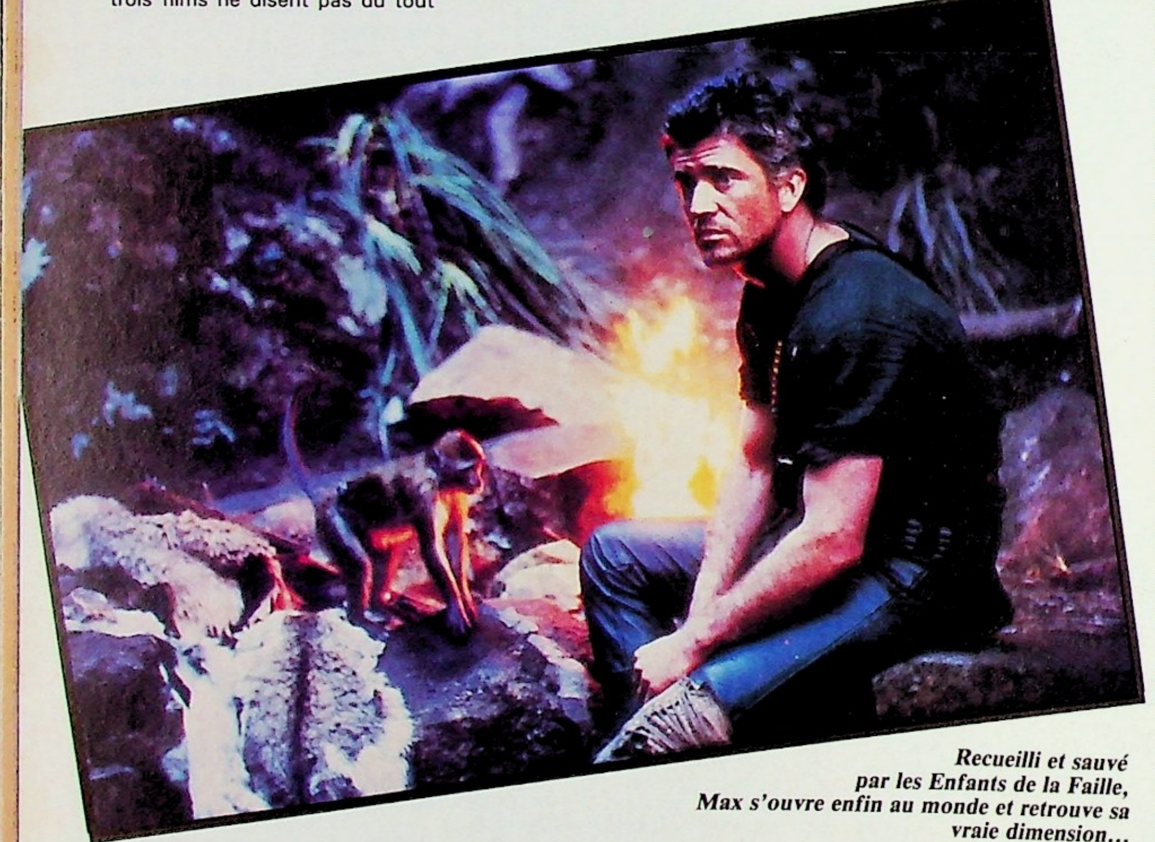
Sans aucun doute. Le jeu en vaut davantage la chandelle, c'est indiscutable. Les deux films précédents avaient une légère tendance au nihilisme ! (Rire).

Maintenant que vous avez vraiment le choix, avez-vous l'impression que le message du film a plus d'importance pour vous que par le passé ?

Non. J'ai toujours choisi avec beaucoup de soin les films que j'ai fait, en dehors de quelques cas très particuliers. Et c'était tout au début. Mais c'est ainsi qu'on apprend ce qu'il ne faut pas faire. Il faut se brûler les doigts de temps en temps !

Que pensez-vous du doublage américain de* Mad Max I *?

Je l'ai trouvé pour le moins curieux, puisqu'aussi bien, nous parlions tous anglais, mais apparemment, ils ne comprenaient même pas ce que nous racontions !



Recueilli et sauvé par les Enfants de la Faille, Max s'ouvre enfin au monde et retrouve sa vraie dimension...

Pensez-vous que Mad Max ait eu une influence positive sur votre carrière ?

J'en suis même sûr ! Grâce à lui, je suis populaire auprès d'un tas de gens !

Parlez-vous de George Miller, directeur d'acteurs...

Il est excellent. Il ne le croit pas lui-même, mais il l'est. Il a une façon bien à lui d'aborder la question, parfaite dans la mesure où l'on parvient à pénétrer son code, qui est très personnel. Pour moi, sa plus grande force réside dans son talent d'artiste et de réalisateur de films, pas dans sa direction d'acteurs. C'est par le cadrage qu'il arrache des performances remarquables à ses interprètes. Il est capable de toutes les métamorphoses, par ce biais, et d'arracher à ses interprètes des cris qu'ils ne se savaient pas eux-mêmes capables de pousser.

Et que pensez-vous de George Ogilvie ?

Il a la capacité de pouvoir vraiment parler aux acteurs, et il apprend beaucoup de George Miller du point de vue de la technique. De sorte qu'ils se complètent remarquablement l'un l'autre.
Ils n'y mettent pas leur ego, vous comprenez. La relation est très saine, entre eux. Cela leur permet d'échanger toutes sortes d'idées très librement, de se les « piquer ». On dit toujours que deux têtes valent mieux qu'une, à condition de pouvoir s'entendre.

Avez-vous remarqué une évolution chez George Miller, au cours du tournage de ces trois films ?

Oh oui ! Il arrive toujours avec des nouveautés et des surprises. Et c'est une bonne chose, parce que je sais que ça témoigne de son enthousiasme. Il est en progrès constant.

Est-ce stimulant aussi de travailler avec lui ?

Absolument ! Il m'a mis dans sa poche. Il n'est pas avare de ses connaissances, il aime les faire partager. C'est un vrai bonheur que de travailler avec lui.

Je sais qu'il arrive souvent que bien des choses changent entre le scénario et le film tel qu'on le tourne. Vous ne trouvez pas cela déconcertant ?

Non, pas du tout. C'est très excitant, au contraire. Ce n'est qu'en passant aux actes, c'est-à-dire en faisant le film, qu'on peut savoir ce qui marche et ce qui ne marche pas. C'est au pied du mur qu'on voit le maçon. On ne peut pas se contenter de tracer des plans sur la comète. Il faut se résoudre à aller dans le sens du courant, à suivre ce qui a l'air de marcher. C'est quelque chose que George fait admirablement. Il a une capacité d'adaptation fantastique, il ne refuse jamais de se remettre en cause et de tout recommencer si ça ne va pas. C'est très courageux, et c'est ce qui fait de lui un véritable artiste. ■



Quinze ans après, Max a parcouru le désert et vécu quantité d'aventures. Dans son univers, c'est une sorte de prince, de bandit de grand-chemin, de samouraï itinérant. Un personnage qui évoluera...



Entretien

TINA TURNER : « Tantine

Les explosions et les grenades incendiaires sillonnent un ciel autrement paisible, par une belle après-midi. Du haut de son perchoir, Tantine Entité, la reine tyrannique de Bartertown – « la ville du troc » – observe le chaos provoqué par ce rebelle surgi du désert, le dénommé Max.

Pour la dernière fois, puisque c'est sa dernière journée de tournage, Tina Turner donne vie à la cruelle souveraine ennemie de Max dans le troisième épisode de l'épopée née de l'imagination de George Miller.

Et pourtant... Dans la réalité, on aurait du mal à déceler le moindre symptôme d'animosité envers Tina Turner : tous, acteurs et membres de l'équipe technique, sont unanimes à lui décerner le qualificatif de « terrible » : que ce soit en raison de la parfaite équité avec laquelle tout est réglé sur ce tournage ou grâce à l'attitude empreinte de simplicité de la vedette, personne n'a eu, à aucun moment, l'impression d'avoir affaire à l'une des étoiles de notre temps...

« Dans notre esprit, Entité était une femme, d'un âge indéterminé, avec suffisamment de poigne et d'intelligence pour régner sur Bartertown. Ce devait être un personnage positif, pas seulement une « méchante » de mélodrame. Tina Turner est l'une des rares personnes à pouvoir être aussi motivée, disciplinée, déterminée et perfectionniste sans pour autant sombrer dans la névrose. Apres le 3e jour de tournage, George Ogilvie et moi nous nous sommes regardés avec un grand sourire : nous avions fait le bon choix ! » (George Miller.)

Entité »





Au sein du Dôme du Tonnerre, Tantine Entité (Tina Turner) assiste au combat opposant le géant Blaster à Mad Max, en espérant qu'il remportera la victoire...

Trois scènes cruciales attendent donc Tina pour sa dernière journée de tournage, dont une, la plus difficile, met en scène plus de trois cents figurants, des chevaux, des chameaux, des cochons et une variété vraiment impressionnante d'explosifs. Pas question de retourner la séquence, évidemment, et tout le monde est profondément pénétré de la notion qu'il faut que « ça marche du premier coup ».

Il a fallu plus de sept heures et demie pour mettre la scène en place, sans un instant de répit pour qui que ce soit, pas même Tina Turner qui est restée dans les décors avec son justaucorps, ses chaînes et sa longue perruque blonde. Elle a tout observé avec le même intérêt que les figurants.

George Miller, donne enfin le signal du départ. Les charges explosent et l'actrice joue son rôle à la perfection. Mais n'est-ce pas le cas à chaque fois depuis *Gimme Shelter*, en 1968 ?

Un peu plus tard, on lui demande de sauter du haut d'un toit, de grimper dans l'un des véhicules à méthane de Bartertow, – spectaculaires, au demeurant – et de foncer à toute vitesse dans un tunnel étroit et incurvé. Le soleil descend, et la lumière ne va pas tarder à manquer. Il est donc important de ne pas perdre une minute. Après cette cascade, une dernière scène impliquant des explosions complexes attend Tina, et tout le monde se demande s'il ne faudra pas y renoncer, faute de temps.

Mais heureusement, Tina vient à bout de sa prestation sans faillir et le hasard veut que la lumière déclinante ajoute encore à l'atmosphère de la scène. Pour finir, au moment précis où le soleil disparaît à l'horizon, les caméras cessent de tourner : les prises de vues de la journée sont dans la boîte, à la satisfaction générale.

Nous nous retrouvons, un moment plus tard, dans la caravane climatisée de Tina Turner, qui est redevenue elle-même. La journée a été longue et épuisante, mais c'est avec beaucoup de gentillesse qu'elle nous parle de son premier vrai grand rôle à l'écran.

Quand et comment avez-vous décidé de jouer dans Mad Max III, et comment la production a-t-elle fait appel à vous ?

George avait écrit le rôle de Tantine Entité pour moi, après avoir lu un entretien que j'avais accordé il y a deux ans, ici en Australie. C'est seulement au moment du casting qu'il s'est aperçu qu'il allait devoir faire appel à moi, et qu'il a commencé à s'inquiéter du fait que je n'étais pas une actrice professionnelle. En fait, c'est le premier rôle dans lequel j'aie un texte à dire ! C'est ainsi qu'il a pris contact avec mon manager, Roger Davies. J'étais folle de joie ; c'est juste le genre de film que j'aime et je n'aurais pas pu souhaiter mieux comme premier rôle...

Qu'est-ce qui vous a amené à faire du cinéma ?

C'est ce que j'avais toujours eu envie de faire, depuis le début, avant même de chanter. Toute petite, déjà, je voulais jouer la comédie. Je n'ai jamais eu l'occasion d'éprouver le désir de chanter, puisque c'est ce que je fais depuis toujours, alors que le métier d'acteur... Pour moi, c'était un autre monde. Un monde dans lequel il n'était pas forcément évident d'entrer.

N'avez-vous jamais pensé à utiliser votre carrière de chanteuse comme marchepied, ou bien attendiez-vous qu'on vous propose un rôle à votre mesure ?

Je n'ai pas vraiment attendu ; disons plutôt que c'était les occasions qui tardaient à venir. Il y a déjà des années que j'ai joué dans *Tommy* – un très bon rôle pour ce genre de film. Mais ça n'avait rien à voir avec *Mad Max III*. On ne m'avait jamais rien proposé d'aussi bon, jusque-là. Ma carrière, ou plus exactement mon style, ne se prêtait pas à de telles propositions de la part des metteurs en scène. Je crois que George a eu l'intuition que j'étais capable de jouer la comédie, et il m'en a donné l'occasion.

Que pensez-vous de votre rôle ? Le personnage de Tantine Entité vous plaît-il ?

Oh oui ! Je suis folle de joie !

Pensez-vous qu'il vous amènera d'autres propositions ?

J'en suis absolument persuadée, oui. Parce que c'est un rôle très exigeant, sur le plan physique, et puis parce que c'est un drame classique, au fond. Je crois qu'il me met bien en valeur, pour un premier film, et qu'un bon metteur en scène devrait pouvoir en déduire mes possibilités.

Quels rôles aimeriez-vous que l'on vous propose ?

Un space-opera, ce serait formidable ! Ou bien quelque chose de très dur, un rôle de guerrière, par exemple. J'aimerais beaucoup travailler de nouveau pour George, bien sûr. J'aime ce qu'il fait. Je crois qu'il pourrait vraiment me proposer quelque chose de tout à fait différent de *Mad Max*.

Comment avez-vous vécu l'expérience de Coober Pedy ?

C'était sensationnel, absolument merveilleux ! Les extérieurs, la voiture... tout ce que nous avons fait ici est rigoureusement incroyable ! J'étais tellement exci-

tée à l'idée de revenir qu'il a fallu m'attacher pendant la première semaine !

Qu'est-ce qui a été le plus difficile, pour vous ?

Le fait d'entrer dans le personnage. Ce n'était pas comme si j'avais dû observer un autre personnage et « faire pareil ». Là, je devais incarner un être différent, pour la première fois. L'expérience de la caméra a été assez déroutante, aussi. Quand on travaille en contact avec le public, sur scène, il faut toujours en rajouter, amplifier tous ses mouvements. C'est le contraire devant la caméra ; il faut se restreindre. J'ai eu du mal, au début.

Combien de temps avez-vous mis à vous y faire ?

Eh bien, sur les trois jours où j'ai travaillé avec George, il m'en a bien fallu deux. Et puis j'ai regardé travailler Frank et Mel. La vision des rushes m'a aidée, aussi ; le fait de voir ce que je donnais à l'écran, que ce que j'avais fait n'était pas forcément mauvais, mais que si je devais le refaire, je le ferais mieux, j'en étais sûre.

Le tournage s'est-il révélé différent de ce que vous attendiez ?

Non. La seule différence, c'est, comme je vous le disais, le fait de se trouver devant une caméra. Tout est plus étriqué, moins mouvementé.

Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans le tournage de Mad Max III ?

Pour être honnête, je vous dirais que c'est tout ce qui était physique. Le moment où Entité essaye de faire revenir le petit homme, Master, avec toutes les voitures et la garde impériale... C'était un rôle démentiel, fabuleux... Tellement exaltant !

C'est vous qui avez fait la plupart de vos cascades ?

Dans toute la mesure du possible, oui. Comment pourrais-je être encore fière de moi si je laissais les autres faire mon travail ?

Ça n'a pas dû être facile, avec ce costume... ? Je veux parler de vos talons aiguille ?

Oh, vous savez, sur scène, j'ai des hauts talons. Alors j'ai l'habitude ! Je danse avec, et ce qui poserait peut-être un problème à quelqu'un d'autre n'en est pas un pour moi.

Et comment s'est passé le tournage avec les deux George ? Ils sont si différents l'un de l'autre...

En tout cas, George Miller et moi, nous sommes de la même race ; nous ne regardons jamais la montre. Quoi que nous fassions, c'est *tout de suite.* Quant à Ogilvie, c'est un génie dans sa partie. Il change de personnalité avec une aisance déconcertante. C'est ce qui m'a le plus impressionnée, chez lui, la rapidité avec laquelle il changeait de personnalité lors de la mise en place des scènes avec les acteurs.
Une fraction de seconde et il était devenu Tantine Entité, et il me disait ce qu'il fallait que je fasse ; la seconde d'après, il s'était de nouveau transformé et il était le Collecteur... Tout se passait comme s'il changeait instantanément de peau, abandonnant celle de n'importe quel personnage pour en devenir aussitôt un autre. Pour ça, il est génial. Je ne sais pas ce que je donnerais pour pouvoir m'adapter comme lui, pour incarner n'importe quel personnage avec cette aisance. Cela dit, il a été à l'école du théâtre ; ça a été toute sa vie. Maintenant, lui, il rêve peut-être de savoir danser comme moi !

Comment vous êtes-vous préparée au rôle d'Entité ?

D'abord, j'ai cherché un point de référence auquel me raccrocher et ça a été son mode de vie. Il est très comparable au mien, à la façon dont je vis chez moi, dans une maison ouverte, pleine de plantes vertes, au calme. Et sa vie est un perpétuel combat.. Elle s'est battue pour s'en sortir, pour construire son environnement. Comme moi, dans une certaine mesure, depuis ces huit dernières années.
Je suis partie de rien. Et juste avant de commencer à avoir du succès, si on regarde en arrière, j'ai réussi à acheter une maison et à me payer une voiture. C'est moi qui me suis faite, avant même d'avoir le sucès qu'on connait. Je n'ai donc aucun mal à imaginer ce que la vie avait pu être pour cette femme. Le plus difficile à consisté à rester très sobre.
En dehors de ça, je ne m'y suis pas préparée, à proprement parler. Dès que j'avais mons costume, ma perruque et mon maquillage, je devenais en quelque sorte cette reine. Il y a vraiment quelque chose de très fort dans le fait de revêtir un costume ; on a aussitôt une attitude toute différente. On n'est plus soi-même. Instantanément, tout le monde autour de moi commençait à me respecter ! Ça devenait la réalité, en quelque sorte, et ça m'a certainement aidée à incarner le personnage.

A quel niveau « lisez »-vous le film ?

Ce n'est pas vraiment un film à message. Et pourtant... Après tout, l'action du film est censée se passer après une guerre atomique ; alors, disons qu'il évoque peut-être un avenir post-nucléaire possible. Une étape lointaine de la vie humaine. Il montre peut-être ce qui pourrait alors se passer. Mais ce n'est certainement pas un message philosophique...

Aimeriez-vous participer au tournage d'un éventuel Mad Max IV ?

Je ne demande que ça ! Peut-être que j'arriverais à tuer Mel, cette fois ? ! ■

Furieuse d'avoir été « abusée » par Mad Max, Entité se livrera à une poursuite impitoyable...

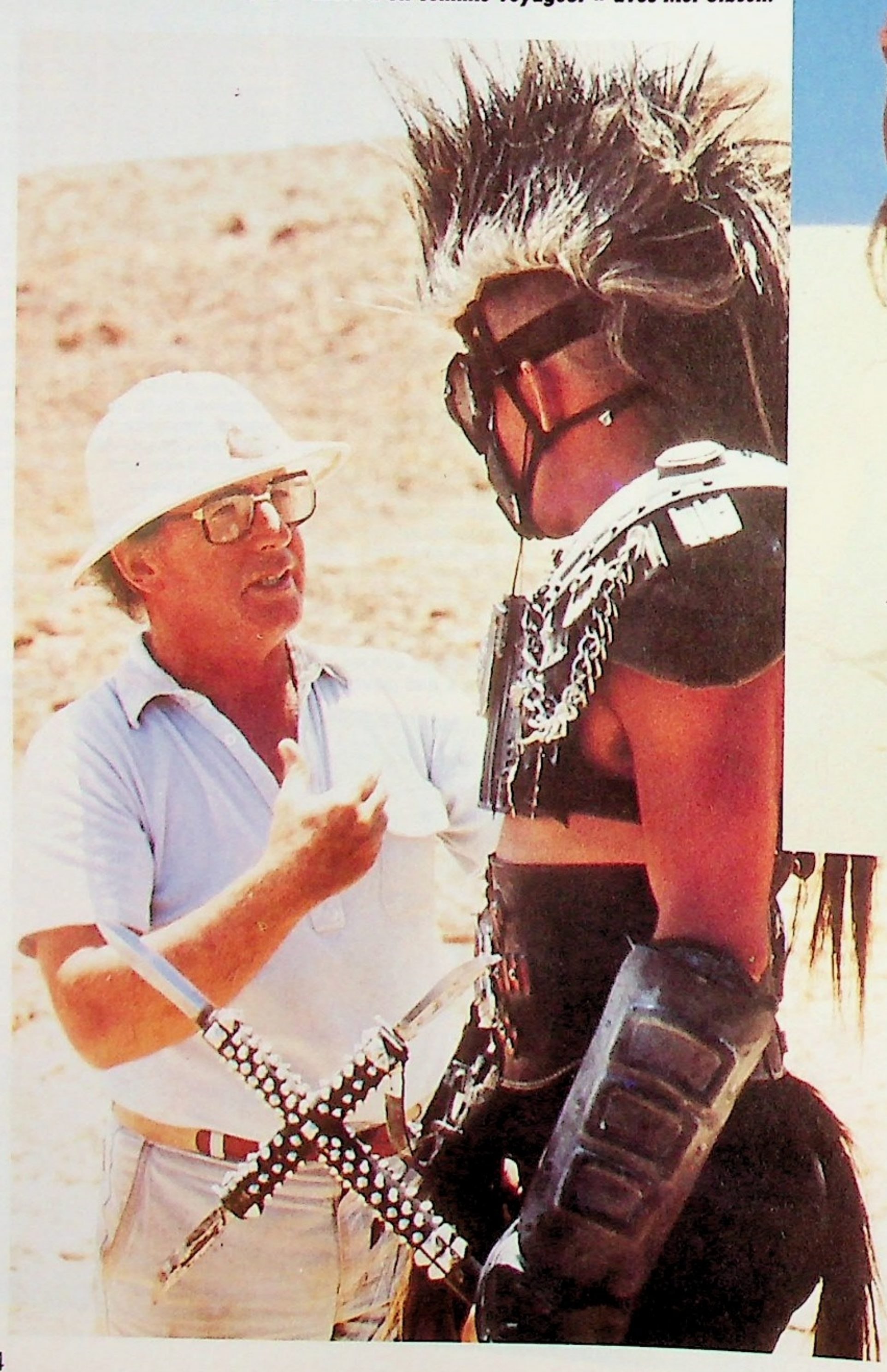


Entretien

GEORGE OGILVIE, co-réalisateur :

« Je suis avant tout un directeur d'acteurs... »

George Ogilvie a débuté comme acteur et fait ses premières armes dans une compagnie de répertoire britannique. Dès son retour en Australie en 1956, il signe ses premières mises en scène de théâtre, participant à la création de la South Australian Theatre Company d'Adélaïde, dont il assume la direction artistique de 1972 à 1976. Il a reçu à trois reprises le Melbourne Critics Award de la meilleure mise en scène, et a notamment monté « Don Giovanni » à Melbourne et « Mort d'un commis voyageur » avec Mel Gibson.



George Ogilvie (ci-contre) dirigeant les comédiens de Mad Max. « *C'est certainement l'un des êtres les plus extraordinaires que j'aie rencontrés ! Pour moi, il est à la fois un père, un fils et un frère. Par dessus-tout, c'est un remarquable professeur. Pendant les séances de travail, il apprenait autant qu'il enseignait. La seule chose que je lui reprocherais, c'est de ne pas douter assez souvent de lui. Mais cela fait aussi partie des côtés positifs de son caractère.* » (George Miller.)



Parlez-nous un peu de vous : je crois que vous avez fait du théâtre, que vous avez monté des ballets...

C'est vrai. J'ai joué sur scène pendant dix ans avant de faire de la mise en scène de théâtre. Je n'avais jamais songé au cinéma ! Je m'étais toujours consacré au théâtre, jusqu'à ces dix dernières années, où je me suis intéressé à l'opéra et au ballet. Je suis alors venu à Paris où j'ai étudié l'espace et les mouvements des acteurs, et c'est devenu mon principal centre d'intérêt : ce qu'il faut faire pour monter un spectacle, le réussir. C'est ce que j'aime d'ailleurs, au cinéma : préparer les acteurs à ces choses essentielles. J'ai mis au point des techniques de mise en scène, et c'est ainsi que j'ai fait la connaissance de Terry, Byron et George, qui tournaient à ce moment-là une série sur la vie politique en Australie : ils étaient à la recherche de méthodes de répétitions susceptibles d'arracher un jeu convaincant à leurs interprètes, censés incarner des hommes politiques de notre pays. Cette idée m'a fasciné et ils ont insisté pour que je participe à la mise en scène. Je n'avais jamais vu une caméra de près et je ne comprenais même pas de quoi ils parlaient, mais cela a été une expérience merveilleuse, en fin de compte, et je ne la regrette pas. L'idée de me faire réaliser une partie de *Dismissal* aura eu entre autres avantage de m'impliquer davantage dans la genèse du film, au lieu de me contenter des répétitions avec les acteurs. Depuis deux ans et demi, en dehors d'une adaptation de « Mort d'un commis voyageur » et d'un opéra, je n'aurai donc pour ainsi dire fait que du cinéma. Et je trouve ça fascinant.

Comment avez-vous compris votre premier rôle en tant que metteur en scène ?

Je ne savais pas ce qu'il fallait faire, mais je n'étais pas complètement isolé ; nous étions cinq, en tout, dont quatre réalisateurs de télévision et de cinéma qui avaient beaucoup d'expérience, eux. C'était donc comme si j'avais été au jardin d'enfants, et pour moi, ç'aura été merveilleux. Nous avons constamment profité de l'expérience des autres, nous nous sommes mutuellement aidés. J'ai eu la chance de pouvoir assister à la production de deux épisodes avant que ne vienne le tour du mien, et à ce moment-là, l'équipe technique, qui me connaissait bien, est venue à mon secours à chaque instant, dans tous les domaines. C'est là que je me suis rendu compte de ce qui me fascinait dans le cinéma ! j'ai toujours été hypnotisé par le cadre, le cadre en trois dimensions à l'intérieur duquel évoluent les personnages, au théâtre, et dans les limites duquel il faut régler sa chorégraphie. C'est la même chose au cinéma et à la télévision. J'ai dirigé dans des théâtres de toutes les dimensions, des salles de 50 personnes, très intimes, comme d'autres où les acteurs



Les huttes de la Grande Faille furent construites en utilisant autant que possible des matériaux naturels, exactement comme l'aurait fait la tribu en question. Pour le mur de la Légende, un échaffaudage métallique de 12 mètres de haut fut dressé, puis recouvert de polystyrène à la façon d'un amas de rochers, décoré enfin des dessins de la Légende. Ces faux rochers étaient si bien imités qu'il était impossible de les distinguer des vrais !

devaient se projeter énormément parce qu'ils s'adressaient à 2 000 spectateurs. L'opéra en est un exemple. La différence essentielle entre le théâtre et le cinéma, pour moi, c'est qu'au théâtre, les acteurs doivent exprimer ce qu'ils ressentent, alors qu'au cinéma, ils n'ont qu'à extérioriser des sentiments qui ne sont sûrement pas les leurs. D'autre part, au cinéma, c'est la caméra qui fait le tri entre ce que l'on voit et ce que l'on ne voit pas. Les mouvements, les expressions des acteurs ne sont pas vus sous le même angle.

C'est sans doute pour cela que vous vous référez aussi souvent à l'image que vous rend le moniteur vidéo ? Vous a-t-il fallu beaucoup de temps pour vous y habituer ?

Encore une fois, si quelque chose bouge et respire dans un film, ça se situe dans le cadre ; c'est pour ce qui se trouve à l'intérieur du cadre qu'on travaille, et c'est une grande leçon d'humilité. De *Dismissal* à ce film, en passant par *Party Line*, j'ai toujours travaillé avec le même directeur de la photo, Dean Semler, et je n'aurais pas pu avoir un meilleur professeur. C'est lui qui m'a tout appris.

Vous disiez que Terry, Byron et George cherchaient quelqu'un pour apprendre à leurs acteurs à donner un meilleur jeu. Qu'en pensez-vous ? Comment faites-vous pour apprendre à un acteur à donner le meilleur de lui-même ?

Disons que les choses ont bien évolué depuis que j'ai eu ma première expérience de méditation, il y huit ans de cela, maintenant. C'est en travaillant l'opéra que j'ai trouvé ma méthode personnelle de focalisation. Je crois que la préparation d'un acteur, que ce soit au cinéma, au théâtre ou à la télévision, consiste à *être*. Et à ne pas être seulement une attitude, mais dans un état de disponibilité physique telle que l'instant présent le remplisse entièrement – donc les mots qu'il prononcera, la situation dans laquelle il se trouvera l'imprègnent complètement. En d'autres termes, il faut créer un espace dans lequel il sera spontané. Un acteur auquel on aura bourré le crâne avec un rôle, des instructions et tout ce qui s'ensuit n'aura plus la place d'être spontané. Il n'aura plus les moyens de rien du tout. L'une des actrices qui a le mieux exprimé ceci, c'est Meryl Streep, décrivant la façon dont elle s'était préparée à son rôle dans *Le choix de Sophie* : elle a énormément travaillé, pendant des mois et des mois – c'est ce que j'attends de mes acteurs – et elle a beaucoup pensé au rôle, loin des plateaux. Et en revenant, que ce soit au théâtre ou au cinéma, elle a tout rejeté, totalement oublié. Il faut avoir suffisamment de courage pour accomplir tout ce travail sans le montrer, pour que la situation soit à chaque fois nouvelle. La méditation aide beaucoup à trouver confiance dans ce vide, cet imprévu.

Pour vous, la préparation est la même quel que soit le moyen d'expression de l'acteur, théâtre, cinéma ou télévision ?

Il ne faut pas dire que ceci s'applique à tous les acteurs ; sauf cette idée de disponibilité. La préparation préalable du rôle diffère évidemment selon le résultat que l'on veut obtenir. Il y a des acteurs qui réfléchissent au moindre détail de leur rôle ; qui se préparent une sorte d'agenda moral. D'autres se bornent à éprouver un sentiment général. Il est donc primordial de connaître ses interprètes bien avant de commencer à travailler avec eux. Il est impossible d'exiger d'un acteur qu'il arrive sur le plateau un beau jour pour faire connaissance avec le réalisateur et commencer à jouer l'instant d'après. Cela ne se produit d'ailleurs pas souvent, heureusement. Bien qu'il y ait des acteurs, et j'en connais, qui soient capables d'arriver dans un décor et de donner une bonne prestation, tellement leur technique est au point. La télévision américaine est faite d'acteurs de ce genre, mais je ne crois pas en eux. Je crois à leur jeu, mais je ne crois pas à l'univers dans lequel ils vivent. On arrive à un point où le metteur en scène, très souvent, se conforme à ce que son interprète est capable de lui fournir. Cela dit, il arrive aussi que les acteurs aient plus de talent que le réalisateur et n'aient pas la possibilité de l'extérioriser.

Les films que vous avez faits jusque là étaient tous solidement ancrés dans la réalité. Comment avez-vous abordé l'univers de Mad Max ?

Comme un opéra. Il y a dedans quelque chose d'assez proche de l'opéra. Pour *Othello*, j'avais 90 choristes en plus de Joan Su-

therland, et il bien fallu les faire répéter. Pour *Mad Max* ça s'est passé de la même façon. J'ai l'habitude des grandes masses ; un théâtre de 2 000 personnes, c'est très grand. Alors, les 300 figurants de *Mad Max III*, ça ne me faisait pas peur. Ce qui m'était totalement étranger, en revanche, c'était les cascades. Cela ne m'inquiétait pas, mais c'était complètement nouveau. Et encore... On en fait un peu, sur scène, et de nouveau, il s'agit toujours d'acteurs auxquels il faut expliquer leur rôle de telle sorte qu'ils le restituent comme on le souhaite. Peu importe l'envergure du projet : *Mad Max* est un film avec des acteurs, même si on attend d'eux des performances très spectaculaires, et il fallait faire en sorte de leur arracher une contribution qui apporte vraiment quelque chose au film.

Le monde de* Mad Max *est tellement éloigné du nôtre qu'il n'était pas évident que les acteurs y croient d'emblée. Comment avez-vous fait, que leur avez-vous dit pour qu'ils y entrent ?

Nous avons mis sur pied des ateliers, surtout pour les enfants. Ils avaient « cours » tout les week-ends, pendant plusieurs semaines, et nous nous sommes efforcés, durant tout ce temps, de les faire réagir avec les autres acteurs, de leur parler, de jouer ensemble et de leur faire faire toutes sortes d'exercices afin de leur permettre de trouver différentes attitudes. L'avantage, c'est qu'au moment du tournage, les enfants se connaissaient déjà ; ils formaient un groupe cohérent, ils se comprenaient et ça a beaucoup facilité le tournage.

Le fait de travailler avec des enfants, des êtres qui vivent dans l'instant, qui n'ont pas peur de la mort, et n'ont, en fait, peur de rien, ne vous a pas posé de problèmes particuliers ?

Je ne suis pas d'accord ! Les enfants n'arrêtent pas d'imaginer toutes sortes de choses, même épouvantables, et nous avons souvent eu l'impression qu'ils nous battaient de cent coudées sur ce plan particulier. Ils ont eu moins de mal que les autres acteurs à imaginer la réalité de ce monde et nous nous sommes plus d'une fois pris à essayer d'arriver à leur degré d'imagination dans la représentation du monde de *Mad Max* à l'écran !

Parce que les adultes répugnaient à l'envisager ?

Peut-être, oui. Un monde pareil ne pouvait leur inspirer que de la crainte. Et pourtant... Le monde que nous étions censés mettre en scène étant un monde post-apocalyptique, cela signifiait que nous en aurions réchappé... Il nous a fallu l'expliquer bien clairement aux acteurs - qui, du coup, n'ont plus manifesté d'attitude de crainte. Faire voir ce monde à votre façon à un petit noyau d'acteurs, c'est une chose, mais à 300 figurants...

Comment cela s'est-il passé ?

Pas si mal que ça. En fait, la première séquence que nous avons tournée avec eux, c'était celle du Dôme du Tonnerre, une scène de bagarre. Tout le monde savait ce que c'était, et la direction d'acteurs était simple. Nous avons beaucoup parlé ensemble, nous les avons traités comme des acteurs. Ils se sont très bien adaptés au monde étrange qu'on leur proposait. J'ai déjà compris depuis longtemps que si on traitait les figurants comme des acteurs, il n'y avait pas de limites à ce qu'ils pouvaient donner ; parce qu'après tout, c'est pour ça qu'ils sont là : pour donner quelque chose. Ils ne viennent pas là pour gagner leur vie, pas seulement ; ils veulent participer. Et plus on leur consacre de temps, plus on est payés de retour.

Comment vous êtes-vous réparti le travail avec George, votre co-réalisateur ?

Je me le demande encore ! Nous n'aimons pas travailler chacun de notre côté. Je l'admire et je sais qu'il a de l'admiration pour moi, pour ce que j'ai fait au théâtre, mon travail avec les acteurs et tout ce qui s'ensuit. Je dirais que nous faisons chacun pour l'autre ce que nous savons faire.

« Il arrive parfois que la souffrance physique ait une influence positive... »

Le fait de travailler ensemble nous a beaucoup apporté, à l'un comme à l'autre. Je travaille avec les acteurs, avec George, et nous parlons de la scène. Il s'occupe peut-être davantage de la technique... Disons que je suis avant tout un directeur d'acteur. George est un réalisateur de films d'action ; dans ce domaine, j'ai tout à apprendre de lui. Mais j'ai mis en scène l'une des cascades, et j'ai été très étonné du résultat.

Si vous deviez réaliser une scène, un film d'action, quelles règles vous fixeriez-vous ?

La clarté, avant toute chose. La clarté, la simplicité, le rythme. Quel rythme veut-on donner à la scène, quel est le rythme du film, ce genre de choses auxquelles on parvient grâce à la technique, aux décors, à l'ambiance générale...

Pensez-vous avoir eu une influence sur le personnage de Max ?

Pas vraiment. J'ai toujours considéré *Mad Max I* comme un film sur la déchéance, la chute de l'homme. Il n'y a pas de hauts et de bas, il n'y a qu'une longue, une immense descente dans l'amertume, le nihilisme. *Mad Max II* est une péripétie dans cette amertume nihiliste, mais au moins montre-t-il qu'il y a encore de l'espoir pour l'homme. C'est ce qui apparaît à certains moments. *Mad Max III* est une concrétisation de cet espoir. C'est un aspect qui est clairement développé dans le film. Sans doute parce que les auteurs ont une vision plus précise, non seulement du personnage de Max, mais encore de la vie, de leur philosophie de la vie. Et comme ils sont curieux, ils se sont demandé où cela pourrait les mener, pas seulement sur le plan spirituel, au niveau du film. C'est pourquoi, à mon avis, *Mad Max III* est un film sur l'évolution spirituelle de l'Homme.

Vous trouvez important que le film laisse place à l'espoir ?

Oh, absolument, oui. Je crois que c'est vital. Sans cela, ce serait trahir la race humaine.

Quelle vous semble être, pour les Australiens, l'importance d'un héros comme Max ?

Je crois que c'est difficile à dire... Les trois *Mad Max* sont des films australiens, faits par des Australiens, et qui reflètent, donc, en grande partie, une attitude « australienne » même s'ils sont destinés à un public international. Sans doute, dans cette mesure, les Australiens se retrouvent-ils dans Max. Maintenant, plus on veut avoir de chances d'approcher toutes sortes de notions, plus on a intérêt à essayer de se montrer « universel », en tant qu'être humain. Une chose intéressante : mon prochain film parle du mariage d'une femme blanche, habitant Sydney, et d'un aborigène. Ce sera probablement le premier film sur ce sujet fait en Australie, mais si nous tenons à faire un film sur un sujet aussi spécifique, c'est pour exprimer nos propres sentiments sur le racisme et ses implications mondiales. Nous espérons qu'il contribuera à exprimer un point de vue, non seulement sur le racisme dans ce pays, mais encore dans le monde entier.

Comment voyez-vous l'évolution de votre carrière ? Y a-t-il un certain genre de films que vous aimeriez faire ?

Certainement ; des films en rapport avec ma propre philosophie de la vie. Je m'intéresse de plus en plus à l'enseignement, et j'espère faire aboutir plusieurs projets en ce sens. Maintenant, je n'ai pas de projets précis ; j'ai encore deux films à faire après celui-ci, mais j'aimerais bien retourner au théâtre, mettre encore une ou deux pièces en scène. J'aimerais aussi fonder un studio où les acteurs pourraient travailler, se réunir, etc.

Aimeriez-vous jouer dans l'un de vos propres films, un film que vous mettriez en scène vous-même ?

Non, pas vraiment. C'est ce que j'ai fait dans *The Dismissal*. Je jouais un rôle dans l'épisode que j'ai mis en scène. Ça m'a plu ; c'était une bonne expérience, de passer de l'autre côté de la caméra, et c'est pour rester en contact avec la scène que j'aime aussi retourner au théâtre de temps en temps, dans la peau d'un acteur, cette fois.

Comment avez-vous reçu l'expérience du tournage à Coober Pedy ? Ca devait être très éprouvant ? Plus peut-être que ce à quoi vous vous attendiez...

The Dismissal et *Party Line* faisaient appel aux performances physiques des participants, mais à Coober Pedy, c'était de toute évidence la nature qui commandait ! Il faisait froid, il faisait chaud, l'être humain n'avait aucune influence sur les conditions climatiques. Je ne m'étais jamais rendu compte qu'une équipe technique pouvait autant souffrir en faisant un film. C'était stupéfiant. Et en même temps, j'ai été frappé de voir à quel point l'équipe pouvait sortir soudée des problèmes affrontés ensemble.

En quoi cette souffrance physique a-t-elle affecté le film ?

Et bien, il arrive parfois, et *Mad Max III* aura été le cas, que la souffrance physique ait une influence positive ; là, le jeu en aura valu la chandelle. Rien de tel que de se trouver en situation, parfois. Le premier jour, à Kurnell, nous étions dans le sable avec toutes les machines nécessaires pour simuler une magnifique tempête de sable. Sauf que nous n'en avons pas eu besoin, parce qu'il y avait une tempête de sable, pour de bon ! Mais il faisait un froid épouvantable, et les enfants pleuraient... Et nous nous sommes retrouvés avec ce groupe d'enfants, qui étaient de petits acteurs, mais auxquels il fallait tenir chaud... Rien de tel au théâtre, en fin de compte : ça se passe en direct !

Comment résumeriez-vous votre expérience sur le tournage de* Mad Max III *?

Je dirais que j'ai beaucoup appris, ce qui est merveilleux : ça prouve que je suis encore capable de me transformer en élève, d'absorber de nouvelles connaissances. Et j'ai l'impression d'en apprendre tous les jours, non seulement sur la façon de faire un film, mais encore sur les gens, leur comportement, le mien vis-à-vis d'eux, le respect qu'ils méritent qu'on leur témoigne, que l'on doit témoigner à chacun si l'on veux arriver à quelque chose qui en vaille la peine. ■

Entretien

DEAN SEMLER,

Directeur de la photographie

Né en 1943 à Renmarle, dans le sud de l'Australie, Dean Semler s'établit à Adelaide et y débute à 17 ans comme accessoiriste à Channel 9. Deux ans plus tard, il rallie la compagnie Film Australia, pour laquelle il tourne plusieurs documentaires en Russie, Asie, etc. Il collabore avec George Miller à Mad Max 2, et contribue, par la qualité de son travail, au triomphe international du film.
Depuis, il a participé à des mini-séries, et a notamment signé la photo de Razorback de Russell Mulcahy, pour laquelle il remporta l'Australian Film Award.

La tâche ne doit pas être aisée, lorsqu'on tourne dans des décors aussi différents ? Comment réussissez-vous à conserver son unité à la photo de l'ensemble du film ?

C'est vrai que chacun des décors naturels pose un problème spécifique : c'était encore l'hiver lorsque nous avons tourné dans le merveilleux canyon de la Faille dans la Terre, et il faisait très sombre. La seule source de lumière naturelle était un petit coin de ciel, tout en haut, mais l'éclairage était à la fois très doux et dramatique, très particulier, en fin de compte, et on n'aurait pas pu faire mieux. Il n'y a qu'en quelques occasions très rares que nous avons été obligés de remonter « à la surface » pour filmer à la lumière beaucoup plus vive qui baignait les dunes de sable avoisinantes, car la faille était entourée de dunes. Là, nous avons été confrontés à un autre problème : celui des nuages qui passaient sans arrêt devant le soleil. Mais ça, c'est une donnée à laquelle nous étions accoutumés. Nous n'avons été obligés de retourner qu'une scène, en fait, celle du 747 échoué dans le sable — un décor magnifiquement reconstitué par Walker. Je n'ai pas pu m'empêcher de me demander ce que les passagers qui débarquaient à Sydney pour la première fois ont pu penser en voyant cette épave de Boeing au bout de la piste principale de l'aéroport ! Nous avons dû la recommencer parce que nous avions tourné par un temps très nuageux et qu'il n'y avait pas de relief. Cela dit, retourner une scène est un luxe qu'on ne s'of-

fre pas souvent. Après, nous sommes allés à Underworld, où nous avions un décor immense à éclairer, de sorte que nous avons utilisé des projecteurs gigantesques, mais ça n'a pas empêché qu'il y avait beaucoup de coins dans l'ombre.

Le tournage des 400 cochons a dû vous poser d'autres problèmes... ?

Pas tant que ça, au contraire. Ils ont beaucoup fait pour l'ambiance, à vrai dire ! Nous les avons éclairés avec six ou sept projecteurs à la lumière intense et ils ajoutaient de la lumière au sol qui, sans cela, aurait été d'un brun plutôt terne. Ils ont joué en quelque sorte le même rôle que la fumée.

Je dois dire que je n'avais jamais assisté à un tournage aussi brumeux et enfumé...

Oui, nous voulions à tout prix donner une impression de saleté et de crasse. J'avais fait l'expérience de ce genre d'effet dans *Razorback* et j'avais été enchanté du résultat, mais je redoutais un peu de refaire la même chose, qui a été tellement exploitée dans les vidéo-clips et tout ce qui s'ensuit. Je ne m'y suis résolu que parce que ça se justifiait sur le plan de l'histoire. Après tout, Bartertown est un genre de cité industrielle, dans une certaine mesure, alors la vapeur, les tuyaux, la fumée et les flammes se justifient. De la même façon, j'utilise de nouveau les éclairages à contre-jour dont j'étais un peu saturé depuis *Razorback* et les vidéo-clips, qui en ont vraiment fait une exploitation abusive. Sans cela, on ne verrait plus que la quincaillerie des décors et tout serait beaucoup plus plat. Ça ajoute à l'atmosphère de la scène.

Il a fallu sept heures et demie, hier, pour régler la scène de Tina Turner qui se conclut par l'explosion de la ville. Nous avons tous eu très peur que vous n'arriviez pas à tourner à temps, car la lumière commençait à baisser sérieusement. Comment avez-vous fait pour que le début et la fin des prises de vues restent entièrement utilisables ?

Il est vrai que nous avions tourné les plans du début de la séquence en plein midi, alors que la fin a été filmée vingt minutes après le coucher du soleil. J'avoue que ça m'a donné du souci, aussi, mais il n'y avait pas moyen de faire autrement, puisque Tina devait partir le lendemain, et vous avez raison de dire que ça m'a beaucoup inquiété. C'est là que les « effets spéciaux » comme la fumée m'ont été d'une aide considérable. Cela a permis de cacher beaucoup de choses. J'ai employé deux arcs







La scène de la poursuite finale a été tournée en grande partie à Lunar Plain, un des endroits les plus désertiques et désolés du monde. Le véhicule le plus original du film est le « train-camion » dont s'empare Max pour s'évader de la Ville du Troc. Pour réaliser celui-ci, Dave Thomas (chef mécanicien) et son équipe se servirent d'un camion Mack à seize roues. Celui-ci fut d'abord dépouillé jusqu'au châssis, puis soigneusement reconstruit et équipé de roues de train. Sa partie supérieure fut ensuite reliée par un enchevêtrement de tuyaux au reste du décor.

« Mon expérience de documentariste m'a été très utile sur ce film. J'ai appris à mes débuts à réagir très vite, à travailler à l'instinct dans les circonstances les plus délicates ».



route, avant de nous décider pour une chose ou une autre. Cela vient du fait que George n'accepte de faire quoi que ce soit que lorsqu'il est absolument sûr du résultat. Il n'aurait pas l'idée de dire « On tourne ! » avant que tout soit parfaitement au point. Et il a raison. Quant au tournage de la scène d'hier, il mettait en œuvre des explosions et d'autres effets spéciaux tellement complexes qu'on comprend que son réglage ait pris très longtemps.

Il semble que l'une des raisons du dynamisme inhérent aux films de George Miller tienne notamment à la répartition des personnages dans le cadre. Vous arrive-t-il de dire votre mot à ce sujet ?

Oui, de temps en temps. Il arrive qu'on se rende compte, au moment du tournage, que ce qui était prévu par les story-boards ne donne pas satisfaction. Il faut savoir se plier à la réalité. Les scènes les plus simples sont parfois les plus difficiles à tourner. Vous vous attendez à tourner un certain plan en cinq minutes, et il

du mal à m'y habituer. J'ai l'impression de ne rien y voir ; l'image est en noir et blanc, et le contraste est affolant. Ça ne me donne pour ainsi dire rien, en dehors de la composition générale de l'image. Je me demande comment George fait pour exploiter les informations que cela transmet. Pas question de juger l'éclairage à partir de là, en particulier.

Mais sans cela, il serait obligé de mettre l'œil à la caméra ?

Oui, évidemment, mais je ne comprend pas qu'on n'arrive pas à obtenir une meilleure image sur un écran vidéo, à notre époque. Il faut du temps pour s'habituer. Enfin, j'imagine que ça le renseigne quand même sur le contenu général du cadre... La caméra vidéo est un petit accessoire qui vient se fixer en haut de l'appareil de prise de vues proprement dit ; rien d'étonnant à ce que l'image restituée soit microscopique, et en noir et blanc, mais à moi, elle ne m'est pour ainsi dire d'aucune utilité.

pour donner une lumière directionnelle et contribuer à créer une atmosphère dramatique. Le moment où Tina se penche sur le Collecteur mourant est très intense, et j'en ai profité pour prendre quelques libertés avec l'éclairage. Je pense maintenant que le fait que ce plan ait été tourné au soleil couchant lui ajoute une atmosphère qu'il n'aurait jamais eue s'il avait été pris en plein midi. Au fond, avec toute cette fumée, il est difficile de dire tout simplement à quel moment de la journée on se trouve. Cela nous permettait de tourner sans nous préoccuper de savoir si un nuage n'allait pas passer devant le soleil, et cela nous a beaucoup aidé à la fin, parce que là, le ciel était vraiment tout noir.
Mon seul regret, c'est d'avoir commencé la prise de vues trois ou quatre minutes trop tard, parce que Tina était éclairée à contre-jour et que c'était vraiment magnifique. La lumière était idéale, toute dorée, il n'y avait vraiment rien à faire. Trois ou quatre minutes plus tôt, elle aurait eu le visage éclairé alors que tout le reste était plongé dans la pénombre, et ç'aurait été fantastique. Mais enfin, ce n'est déjà pas si mal !

Cela doit être plutôt frustrant, de ne pas pouvoir tourner au moment où vous sentez que ce serait l'idéal...

C'est vrai, mais d'un autre côté, on ne peut pas imaginer de commencer une prise de vue avant que tout soit en place... Tout est affaire de compromis, dans un tournage, et vous avez remarqué que nous changions plusieurs fois d'avis, en cours de

vous faut cinq heures pour en venir à bout, alors que d'autres, beaucoup plus complexes, marchent tout seul. George aime que tout bouge en même temps, les personnages et les appareils de prise de vues, et il faut le suivre lorsqu'il veut qu'on suive tel ou tel élément en mouvement ! Mais je dirais que c'est lui qui a raison lorsqu'il ordonne un mouvement d'appareil. Il sait ce qu'il veut, et à juste titre.

Vous aviez déjà travaillé avec l'aide d'un moniteur vidéo ?

Non, jamais, et j'avoue que j'ai

Comment avez-vous réussi à tourner en extérieurs, avec une lumière si vive qu'elle écrase pratiquement toutes les ombres ?

Presque tout ce que nous avons tourné à Coober Pedy était éclairé à contre-jour. Ce n'était pas vraiment un problème, même si, à mon avis, George n'était pas vraiment enchanté des conditions de prises de vues. Il est vrai que dans un film de ce genre, les ombres changent constamment : on n'y fait pratiquement jamais attention quand il s'agit de filmer les cascades. La continuité passe au second

plan, dans un film d'action aussi mouvementé que celui-ci. D'ailleurs, si les spectateurs remarquent quelque chose, cela voudra dire que nous n'avons pas réussi à les intéresser suffisamment par ailleurs. Le soleil peut venir de la droite ou de la gauche, cela n'a pratiquement aucune importance. Je sais que George a veillé à ce que le résultat soit à peu près cohérent. Le problème a surtout consisté à éclairer les gens en pleine action. Il était beaucoup plus important de faire en sorte que les caravanes des acteurs ne se retrouvent pas dans la trajectoire des prises de vues des cascades lorsqu'on déterminait l'angle sous lequel on souhaitait qu'ils soient éclairés, compte tenu aussi de la direction du vent et de celle de la route. C'est que le vent charriait un sable impalpable, au travers duquel on ne voyait rien quand il intervenait. C'était une contrainte beaucoup plus importante que la position du soleil.

Ce ne doit pas être simple non plus que de préserver la beauté d'une interprète comme Tina Turner dans un film aussi dur que celui-ci ?

Il est vrai que nous avons dû constamment jouer avec le maquillage et les costumes – et Tina elle-même. Le résultat est sensationnel ! Je ne l'ai jamais vue aussi bien photographiée, dans aucun film ou vidéo-clip. Ma scène préférée est celle du « grenier », avec tous ces gris, ces tons d'acier bleuté. C'est magnifique...

Quels sont vos meilleurs souvenirs de ce tournage ?

Je ne saurais pas vraiment vous répondre tout de suite, alors que nous sortons de quatorze semaines de tournage souvent épuisant... Il y a eu des moments où j'étais particulièrement fier de mon travail, comme pour le tournage de Underworld. J'aime les noirs vraiment très noirs, et je suis très satisfait du rendu de ces scènes... J'en fais parfois un peu trop, mais là, l'équilibre est parfait. Les scènes sous-exposées sont irréprochables. Les scènes de nuit, en particulier. Je suis également très content des scènes tournées dans le grenier, comme je vous le disais. A Coober Pedy, en revanche, il n'y avait pas grand'chose à faire, en dehors des couchers de soleil. L'atmosphère de la Faille dans la Terre est formidable aussi. Kurnell a réussi des morceaux de bravoure dans la poussière.

Et quelles sont vos déceptions ?

Je n'en ai aucune ! Enfin, si, quelques-unes. Le fait que j'aie été amené à filmer Tina Turner quelques minutes trop tard ; le tournage d'une scène de nuit, à la grue, alors que nous ne disposions que de dix minutes avant le passage du train et qu'il fallait dégager la voie... Ç'aura été ma plus grande frustation. Le tournage du reste de la scène avait eu lieu en plein jour, et nous avons dû terminer de nuit. Mais enfin, le résultat global est très satisfaisant.

Le fait que Max soit devenu un héros australien si populaire dans le monde entier a-t-il une influence sur votre façon de travailler ?

C'est toujours très exaltant de travailler pour George Miller. On sait que la préparation du film a été sérieuse, que c'est vraiment du travail professionnel. D'accord, ils ont la réputation de finir le scénario en cours de tournage, mais pour le reste, ce sont des gens qui font du bon boulot, et George est un vrai sorcier. Les autres films australiens que j'ai faits n'avaient pas la même énergie. Je ne veux pas dire par là que ce sont de mauvais films, mais il ne s'en dégage pas autant de vitalité. Vous savez, c'est une atmosphère très particulière, quand on pense qu'il faut parfois trois ou quatre heures pour régler une scène de cascade qui ne durera que deux secondes à l'écran...

Le cinéma australien ne souffre-t-il pas un peu du désir de ses auteurs de « faire américain » ?

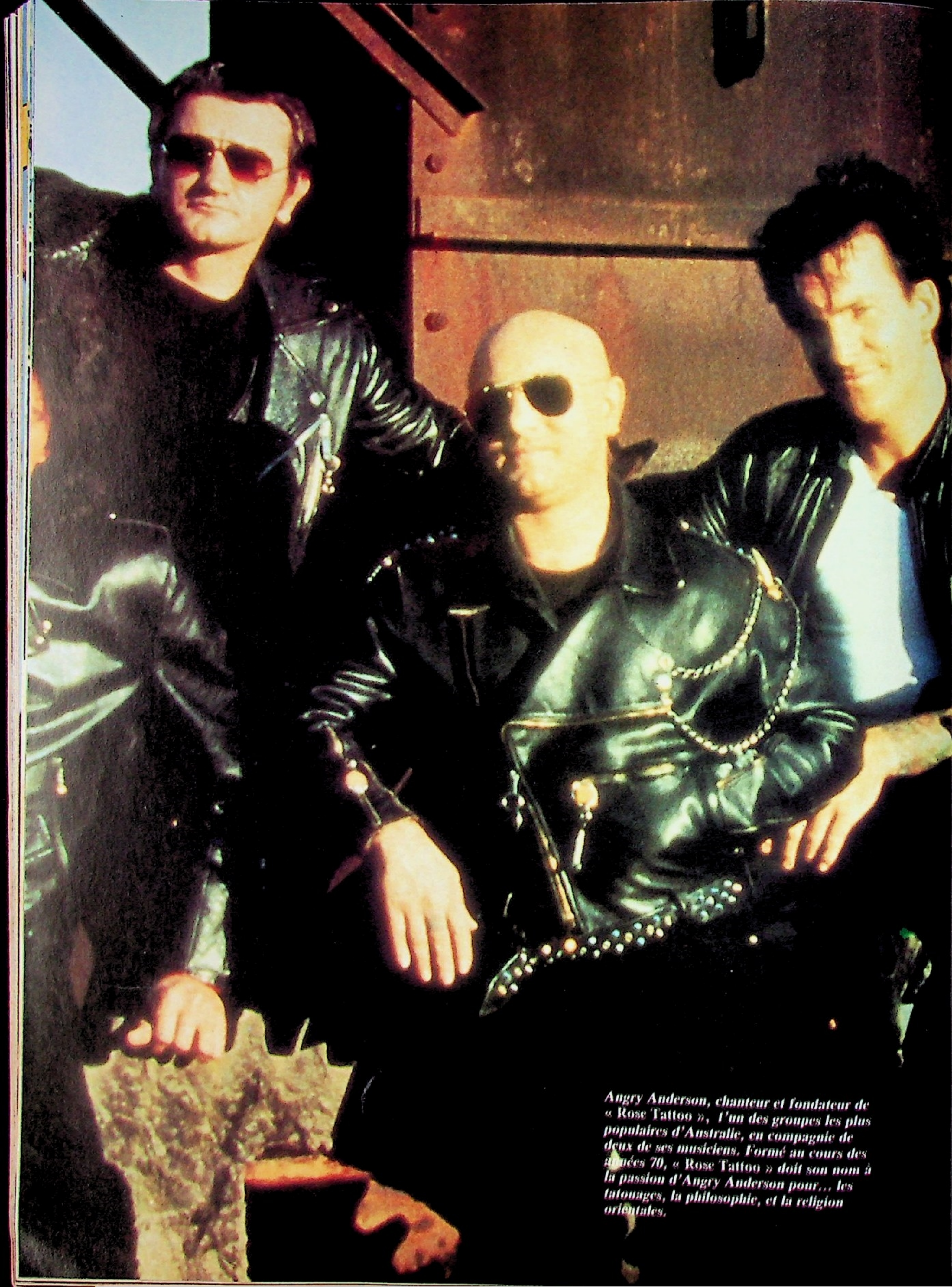
Non, je ne crois pas. C'est beaucoup plus simple que ça ; George est différent des autres. Il n'y a personne qui lui arrive à la cheville dans ce pays, pour faire ce genre de films. Qu'on lui donne seulement un film romantique à faire et il est définitivement lancé.

Comment résumeriez-vous ces quatorze semaines de tournage ?

Disons que j'ai l'impression que ça a duré une éternité ... et en même temps que ça n'a commencé qu'hier matin ! Mais c'était très excitant ; tout le monde était bien conscient qu'à l'arrivée, il y aurait du spectacle ! Et je ne manquerais pas ça pour tout un empire ! Je me rappelle avec quelle impatience j'attendais la projection de *Mad Max II*.. J'étais comme un petit garçon dans un magasin de bonbons ! Non seulement on est toujours impatient de voir son travail à l'écran, mais encore là, on sait que ce sera de la dynamite ! Les petites déceptions que l'on aura pu avoir, les uns ou les autres, n'auront plus aucune importance au regard du résultat final. C'est là qu'on se rend compte que ça ne faisait rien, que le soleil vienne de la droite ou de la gauche, ou que la scène ait été tournée sous une pluie battante... ■



Les décorateurs mirent plusieurs semaines à construire l'épave du 747 d'où venaient les ancêtres de la tribu de la Grande Faille. Abandonnés par leurs parents, les enfants attendent depuis plusieurs années la venue d'un Sauveur qui les ramènera à la Civilisation. Cet homme, dont Savannah Nix entretient pieusement la Légende, ils croient le reconnaître en Max. Celui-ci s'efforce de les détromper, mais n'y parviendra qu'à moitié...



Angry Anderson, chanteur et fondateur de « Rose Tattoo », l'un des groupes les plus populaires d'Australie, en compagnie de deux de ses musiciens. Formé au cours des années 70, « Rose Tattoo » doit son nom à la passion d'Angry Anderson pour... les tatouages, la philosophie, et la religion orientales.

Entretien

ANGRY ANDERSON, « Ironbar » :

« Je suis le Vil Coyotte de Mad Max ! »

Parlez-nous de* Rose Tattoo*, le groupe de rock dont vous être le chanteur leader ?

C'est un groupe de *hard rock* que l'on a qualifié de *« heavy metal »*, mais c'est un peu exagéré. A moins de prendre le terme dans son sens primitif, comme le comprenaient *Cream* ou Jimi Hendrix. Nous jouons une musique inspirée du blues, ce qui n'a rien à voir avec les *fifties* et Elvis Presley ; nous sommes tout à fait dans les années quatre-vingt ; nous jouons une musique très dure, très forte. Rien à voir non plus avec *AC/DC ;* nous nous rapprocherions plus des Stones... Nous jouons comme si nous voulions sauter à la gorge des gens. *Rose Tattoo* est un groupe très populaire en Australie. Nous ne sommes peut-être pas tout en haut du hit-parade, mais ça vient du fait que les Australiens n'ont plus les moyens d'acheter tout ce qui paraît. Et il y a inflation de groupes et d'albums, en ce moment. Au fait, vous saviez que c'était d'ici qu'avait été lancé la mode des vidéoclips ? Enfin, en partie, du moins...

Comment avez-vous commencé à faire de la musique ?

Je suis tombé amoureux de la musique alors que j'étais encore au berceau. J'avais un oncle batteur dans un orchestre de jazz. Il jouait de tout, du Glenn Miller, du dixieland... C'est lui qui m'a fait connaître le jazz, la musique, les hit-parades à la radio, tout ça... Et puis maintenant, ça fait dix ans que le groupe existe, et j'ai un peu envie d'évoluer. Nous avons un public à satisfaire, d'accord, mais je crois que quand on n'avance pas, on recule. Alors...

Question d'âge, peut-être ?

Peut-être, oui ! En tout cas, c'est un groupe reconnu, maintenant, en Australie et à l'étranger, et je m'intéresse à d'autres choses. J'écris beaucoup, depuis plusieurs années, et je voudrais mettre certaines choses en forme ; des recueils de poésies, un scénario – ça, c'est depuis que j'ai commencé à faire du cinéma ! – et cela prendra le temps qu'il faudra, mais j'y arriverai. Je suis un lion, ne l'oubliez pas !

Le Collecteur (Frank Thring), Tantine Entité (Tina Turner) et Ironbar (Angry Anderson) observant le combat dans l'arène...

C'est un aspect ignoré de votre personnalité. Rose Tattoo passe pour un orchestre « populaire », de la même façon que Bruce Springsteen, par exemple. Qu'essayez-vous de traduire par votre musique ?

Il est vrai que notre musique parle des gens de tous les jours, des gars et des filles ordinaires. Si je m'identifie si bien à eux, c'est que je suis l'un d'entre eux ; je suis né dans un milieu ouvrier, très simple, et je n'ai jamais cessé d'être en contact avec ces jeunes. Pour moi, je crois qu'il est très important d'être les yeux et les oreilles de ces gens-là, de faire des chansons avec leurs croyances, leurs idées, leurs opinions. De se faire l'écho de leurs préoccupations. Comme l'immigration, en ce moment. C'est l'un des problèmes qui les préoccupe le plus. Il en est de même aux Etats-Unis, je crois, ainsi que partout dans le monde. Il est utile d'en discuter. C'est de ça qu'on parle dans la rue, aujourd'hui. En cela, nous nous rapprochons de Bruce Springsteen, qui n'hésite pas à verser l'argent de ses concerts au fond de soutien aux ouvriers des aciéries...

Ces tatouages sont-ils les vôtres, ou bien vous les a-t-on faits pour les besoins du film ?

Non, ce sont les miens. Aussi, c'est un souvenir de mon enfance dans les quartiers populaires. C'est quelque chose de fréquent dans mon milieu d'origine, quand on sort de l'école. Vous verrez beaucoup d'Australiens avec des tatouages. Plus probablement que dans n'importe quel pays peuplé par des Blancs. On n'en voit presque plus aux Etats-Unis, sauf dans le Sud, d'où je viens. J'ai un ami tatoueur à Orlando, en Floride, Sailor Bill... J'aime le Sud ; je me sens chez moi, là-bas...

Pensez-vous que les tatouages aient aidé George et Terry à modeler le personnage de Ironbar ? Cela les a peut-être aidés à le préciser ?

J'irai même plus loin : je dirai que je suis aussi responsable qu'eux de sa « personnalité ». Au départ, il était censé mesurer un mètre quatre-vingt-dix, comme tous les autres, mais il a bien changé depuis que je suis arrivé : il mesure un mètre soixante, et encore, il est complètement difforme et très versé dans le spiritualisme. C'est pour ça qu'il arbore l'effigie de Mei Ling, qui est son totem, sa déesse, avec son sourire énigmatique. C'est son guide spirituel.

Comment avez-vous commencé à faire du cinéma, et qu'est-ce qui vous a intéressé dans* Mad Max *?

D'abord, je vous ai dit que j'avais envie de sortir un peu de moi-même et de mon personnage de musicien de rock. J'en ai parlé à la direction du groupe, à mon manager, et je lui ai dit que s'il entendait parler d'un film pour moi, ça m'intéresserait. J'étais prêt à faire de la télévision, même. J'ai fait un film intitulé *Boom Canter*, mais ça n'avait rien à voir avec *Mad Max ;* c'était une petite production où tout le monde mettait la main à la pâte. Il n'est jamais sorti en Australie ; je crois qu'il a été acheté pour les Etats-Unis où ils vont le remonter, y rajouter de la musique... Enfin, j'ai donc dit à mon manager que mon rêve, ce serait de jouer dans *Mad Max,* mais le second était déjà en cours de tournage, et ça n'a pu se faire que pour le troisième. Au départ, je n'avais qu'une silhouette, mais mon personnage a évolué. Ils avaient même pensé à tuer Ironbar, au début, mais ils ont changé d'avis entretemps.



Ironbar (Angry Anderson) et le Dr. Dealgood (Ted Hodgeman) conversent tandis que la Garde Impériale se prépare à l'ultime bataille...

C'est le meilleur ennemi de Max, dans le film. Quant à ce qui m'attirait en *Mad Max*... C'est que ce n'était pas simplement un film d'action sans profondeur. D'accord, c'est le côté « poursuites en voitures et gros méchants » qui m'a tout de suite plu, quand j'ai vu le film pour la première fois – les Australiens sont vraiment les enfants du moteur à explosion – mais si j'ai eu envie de jouer dans l'un de ces films, c'est aussi à cause du message du film. C'est un film qui exalte la virilité – les voitures, les actes d'héroïsme – mais il y est aussi question de la vie, de la civilisation...

En fait d'actes d'héroïsme, Max arrive pour détruire la cité de Bartertown...

C'est un anti-héros. Mais c'est la conception populaire du héros. En fait, il n'a pas le choix. C'est Entité qui aurait sa peau, sans cela. Mais il est humain, c'est l'Homme sans Nom. Ironbar Bassey n'est pas complètement différent de Max, mais au moins c'est un authentique barbare. Lui, il n'a aucun scrupule à tuer. Mais là encore, même s'il est à la tête d'une armée d'individus incroyables, il est au service d'Entité. C'est elle qui décide. C'est elle qui donne l'ordre de tuer. Lui, il obéit. Les temps sont durs ; il est obligé de faire preuve de brutalité, de violence.

Vous avez dû analyser le personnage d'Ironbar Bassey avant de l'interpréter. Pensez-vous que ce soit la seule et unique façon d'interpréter un rôle ?

Pour moi, en tout cas, oui. Je ne pourrais jamais entrer dans un personnage si je ne m'étais pas interrogé sur lui auparavant. D'ailleurs, je ne crois pas qu'il y ait beaucoup d'acteurs qui en soient capables ou qui le souhaitent. Les acteurs que j'admire, Marlon Brando, Laurence Olivier, James Mason, Peter O'Toole, Michael Caine, Orson Welles et beaucoup d'autres, ne le feraient pas. Vous avez remarqué comme on arrive à les aimer, même si on n'aime pas le film dans lequel ils jouent ou le personnage qu'ils incarnent ? L'une des autres choses qui m'ont intéressé dans *Mad Max*, c'est qu'il déborde d'humour. Il y en a beaucoup plus que dans les deux précédents, et ce qui me plaît, c'est que Iron-bar-Bassey est souvent à l'origine de l'humour. L'une des raisons de l'échec de mon précédent film, je crois justement que c'est l'absence d'humour. J'aime beaucoup l'idée que Ironbar Bassey survit à des situations dans lesquelles n'importe quel être humain serait mort cent fois, à sa place. Le voir revenir à chaque fois évoque pour moi les situations du slapstick. C'est quelque chose qui m'enchante ! C'est le Vil Coyote de *Mad Max* !

Etes-vous satisfait de votre prestation ?

De ce que j'ai vu, oui, mais je ne vais pas voir les rushes. Je n'aime pas ça ; ça me met mal à l'aise. Je suis content de moi, de mon interprétation, mais je me demande si ça apporte beaucoup au reste du film. Quand j'en ai parlé à George et quelques autres, ils ont balayé mon objection, mais ils sont vraiment très gentils. Cela n'a rien à voir avec le fait qu'ils ont coupé la moitié de mes répliques – j'étais soulagé de ne pas avoir beaucoup de texte à dire – c'est plutôt que je n'exprime pas grand chose. Ce silence fait de moi quelqu'un de mystérieux, donc d'inquiétant, mais en même temps, je ne fais guère progresser l'action du film. George prétent que Ironbar est un personnage qui n'a pas besoin de faire des discours pour s'exprimer, mais en même temps, il pourrait donner son point de vue.

Comment le tournage s'est-il déroulé en ce qui vous concerne ?

C'était infiniment plus difficile que ce à quoi je m'attendais. Mais si George venait me dire qu'il a quelque chose à me proposer dans son prochain film, je serais prêt à recommencer la semaine prochaine. Mais à cette seule condition ! Parce qu'autrement, qu'on ne me parle plus de cinéma, c'est trop dur !

Comment résumeriez-vous le personnage d'Ironbar ?

C'est l'incarnation du Mal, et c'est justement ça qui m'intéresse le plus : incarner le mal dans un film qui parle de la structure de la vie, de sa nature. Il y est question du Bien et du Mal, du yin et du yang, du blanc et du noir, de la lumière et des ténèbres. Il faut des méchants dans tous les films, surtout les bons films comme celui-la ; ça met les héros en valeur. Et puis Ironbar n'est pas un sale type comme les autres. Il y a en lui quelque chose qui l'élève au-dessus du commun des mortels. Et pour tout vous dire, je vous avouerai qu'il y a dans ma vie des quantités de choses ignorées du public, auxquelles ce rôle sert en quelque sorte de soupape de sûreté. Angry Anderson est dans une certaine mesure Ironbar Bassey, comme Ironbar Bassey est Angry Anderson. Ironbar est un être vivant qui souffre de son aspect hideux, invraisemblablement féroce, mais c'est aussi un homme qui lit, qui se préoccupe de l'équilibre spirituel des choses – sans cela, il ne porterait pas des tatouages d'inspirations spirituelle. Ces tatouages sont son armure. Ils sont la mienne.

Interviews recueillis sur le tournage en Australie

par **Randy** et **Jean-Marc Lofficier**
(Trad. : Dominique Haas)

Nous remercions la Warner-Columbia et le magazine « Première » pour l'iconographie mise à notre disposition.

Mad Max au-delà du Dôme du Tonnerre

FICHE TECHNIQUE

Australie. 1985

Production : *Warner Bros/Kennedy Miller.* **Prod. :** *George Miller.* **Réal. :** *George Miller et George Ogilvie.* **Co-prod. :** *Doug Mitchell, Terry Hayes.* **Scén. :** *Terry Hayes, George Miller.* **Phot. :** *Dean Semler.* **Architecte-déc. :** *Graham Walker.* **Dir. art. :** *Anni Browning.* **Mont. :** *Richard Francis-Bruce.* **Mus. :** *Maurice Jarre.* **Son :** *Roger Savage.* **Cost. :** *Norma Moriceau.* **Conseiller visuel :** *Ed Verreaux.* **Prod. ass. :** *Steve Amezdroz, Marcus d'Arcy.* **Asst. réal. :** *Steve Andrews, Stuart Freeman.* **Scripte :** *Daphné Paris.* **Chef maq. :** *Elizabeth Ann Fardon.* **Cam. :** *Toby Phillips, David Burr, Louis Irving, Richard Merryman.* **Opérateur steadycam :** *Toby Phillips.* **Travaux sur cuir :** *Chantal Cordy, Ken Barnett.* **Perruques :** *Cheryl Newton.* **Prothèses :** *Bob Mc Carron.* **Déc. :** *Martin O'Neill.* **Supervision des effets spéciaux :** *Mike Wood.* **Coordination des effets spéciaux :** *Steve Courtley.* **Artiste décorateur :** *Billy Malcolm.* **Peintres décorateurs :** *Billy Kennedy, John Rowe, Alan Armytage.* **Coordination des séquences d'action avec véhicules :** *David Thomas.* **Dressage du singe :** *John Stark.* **Storyboard** *dessiné par Steve Lyons.* **Maquettes :** *Dennis Nicholson.* **Opérateur Louma :** *Geoff Brown.* **Peinture des maquettes :** *Susan Maybury.* **Coordination des effets spéciaux avec les maquettes :** *Alan Maxwell.* **Cascades :** *Grant Page.* **Effets spéciaux visuels :** *Universal City Studios, Département matte.* **Int. :** *Mel Gibson (Mad Max), Tina Turner (Tante Entité), Bruce Spence (Jedediah), Adam Cockburn (Jedediah Jr.), Frank Thring (le Collecteur), Angelo Rossitto (le Maître), Paul Larsson (Blaster), Angry Anderson (Ironbar), Robert Grubb (le tueur de cochons), George Spartels (Blackfinger), Edwin Hodgeman (Dr. Dealgood), Bob Hornery (le marchand d'eau), Andrew Oh (Ton Ton Tattoo), Helen Buday (Savannah Nix), Mark Spain (M. Skyfish), Mark Kounnas (Gekko), Rod Zuanic (Scrooloose), Justine Clarke (Anna Goanna), Shane Tickner (Eddie), Toni Allaylis (Cusha), James Wingrove (Tubba Tintye), Adam Scougall (Finn Mc Coo), Tom Jennings (Slake).* **Dist. en France :** *Warner-Columbia. 106 mn. Panavision. Couleurs. Dolby-stéréo.*

R. SCOTT A PROPOS DE « LEGEND »

(Suite de la page 25)

d'une Nuit d'Eté ». C'est pourquoi j'avais pensé à Rooney. Rooney est un maître. Mais il aurait fait de Gump un personnage comique, or, je le voulais davantage inquiétant. Comme David.

Avez-vous eu des problèmes techniques particuliers sur *Legend* ?

Faire un film, c'est aller à la guerre. Vous êtes préparé au fait que tout va aller de travers toute la journée. Vous êtes prêt à tout. Quand il y a eu le feu sur le tournage, le 27 juin 84 en début d'après-midi, il a ravagé le « plateau James Bond ». Tout a été détruit malgré l'intervention immédiate de 150 pompiers ! Une demi-heure ou six semaines plus tôt, ç'aurait été terrible. Une demi-heure parce qu'alors toute la distribution était sur le plateau, dans la neige artificielle qui brûle très vite en émettant une fumée terriblement toxique. Et six semaines parce qu'alors il aurait fallu reconstruire tout l'ensemble qu'avaient conçu Michael Redding et James Morahan. Au moment de l'incendie, on se préparait à quitter ce décor-là pour tourner les scènes d'intérieur, le château de Darkness, la cuisine, la prison. Ce qu'on a fait, c'est d'aller en extérieurs, et bâtir six arbres qu'on a inclus dans le vrai paysage, ç'a été assez rapide et assez facile. En fait on n'a perdu que trois jours.

Quel problème principal suscite un film comme *Legend* ?

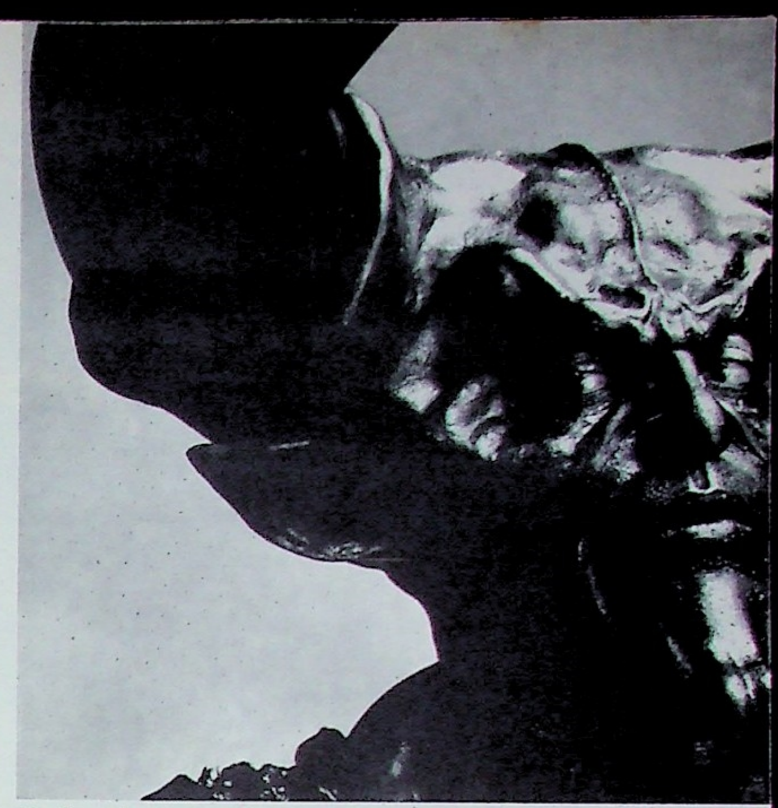
Seulement l'échelle. La première grosse décision, c'est choisir si on tourne en extérieurs ou en studio. J'avais besoin d'un contexte très spécial. Je pourvais tourner dans une forêt ordinaire, mais d'une part je craignais de ne pouvoir complètement contrôler tous les éléments dans ce cas, et d'autre part cela aurait joué contre les personnages. Au début, j'avais prévu une grande quantité d'effets spéciaux avec Richard Edlund, qui a travaillé avec George Lucas sur *La guerre des étoiles*. Après cinq ou six discussions serrées, le budget s'est révélé beaucoup trop élevé. J'ai essayé de réduire le nombre des effets spéciaux et puis j'ai fini par me dire que je n'en avais peut-être pas besoin du tout ! La question fondamentale était « quelle est la taille d'une fée ? ». Avec Edlund, j'avais décidé que les personnages seraient de tailles très différentes, un de deux mètres, un de quarante centimètres, un de dix millimètres... ce qui aurait accumulé d'incroyables difficultés techniques et multiplié d'autant leur coût. Aussi me suis-je rabattu sur le casting, décidant de choisir les acteurs en fonction de leur taille, en restant sur un seul niveau. J'aurais aimé travailler avec Edlund, c'est le meilleur ! Je le ferai sûrement un jour ou l'autre. Puis je me suis rendu en Californie regarder la forêt géante de Yosemite Park, étonnant !, je voulais tourner-là. Mais pour mettre une équipe complète là-dedans, depuis les cascadeurs jusqu'aux maquilleurs, accessoiristes et cameramen, l'infrastructure aurait été énormément coûteuse. Lorsque vous tournez dans une forêt, se posent des problèmes particuliers d'éclairage. Il vous faut une équipe spéciale, et bâtir des échafaudages pour les éclairages, cela signifie reconstituer un studio dans la forêt. Deux semaines à Yosemite Park auraient coûté autant que de reconstituer la forêt en studio à Pinewood pour la durée du tournage. Par contre si vous construisez votre forêt, c'est un gros risque. Il faudra qu'elle ait l'air vrai grâce aux éclairages, ce qui va être très dangereux parceque les matériaux de construction, du bois au polystyrène, sont très enflammables.

Quel est le coût de production d'un film comme *Legend* ?

A peu près vingt-quatre millions de dollars. Evidemment c'est beaucoup, mais pas tant que ça.

Quels étaient les problèmes journaliers les plus courants pendant le tournage ?

Le plus délicat était le maquillage avec les prothèses. Pour maquiller le personnage du goblin Blix, interprété par une femme, Alice Playten, il fallait trois à quatre heures chaque matin, et celui de Screwball (Billy Barty) trois heures et demi, deux maquilleurs et un coiffeur étant mobilisés à la fois sur chaque personne. Le maquillage qui transformait Tim Curry en Darkness prenait cinq à six heures, la peau artificielle étant greffée en haut des joues pour que toute la mâchoire soit mobile avec le menton en forme de barbe à pointes. La première séance avait duré huit heures ! On commence par prendre un masque en plâtre du visage de l'acteur, sur lequel on sculpte en argile une représentation parfaite de ce que le personnage sera. Le problème est donc qu'on a peu de temps pour ajuster les lumières et pour tourner, parce que dès que les acteurs maquillés sont sous les spots, ils commencent à transpirer sous leur peau de latex et le maquillage commence à se défaire...



La beauté de Satan (Tim Curry) pour séduire la Princesse Lili (Mia Sara) : le démon de Fantasia *devenu chair grâce aux prouesses du maquilleur Rob Bottin.*



Comment le metteur en scène se sent-il intérieurement pendant le tournage ?

Il est bien évident qu'on ne peut pas laisser le tournage tous les soirs comme une vieille peau qu'on abandonnerait pour quelques heures, et oublier le film. L'ambiance vous colle après. C'est comme une gueule de bois psychologique. Si vous tournez un film d'horreur vous n'éviterez pas la déprime, comme ça m'est arrivé après *Alien* pendant six mois. On s'implique tellement dans la création d'un monde, on y met une telle énergie qu'on se trouve tout à coup complètement dépouillé quand il se termine. Après l'ambiance oppressante de *Blade Runner*, c'était plus amusant de faire *Legend*, et je me sens bien, mais je ne me suis pas vraiment senti devenir fée !

Les scènes avec les licornes ont-elles été difficiles ?

Ç'aurait pu être un vrai casse-tête, en effet. Il a fallu beaucoup de patience, mais ça a été relativement simple. Les chevaux, pardon, les licornes, ont été merveilleusement entraînées. Nous étions allés chercher six chevaux blancs en Andalousie en 83 et leur entraîneur est venu avec eux. On leur a fait faire un travail spécial, pour développer leur musculature autant que pour les habituer au bruit des souffleries, à la présence de tous les appareils. Pendant huit mois on leur a appris leur rôle. Et à ma grande surprise cela s'est très bien passé.

Quel est votre prochain projet ? *Tristant et Isolde* ?

Pour le moment j'ai abandonné. *Tristant et Isolde*. C'est une histoire extraordinaire, mais c'est une interprétation tellement particulière de la love story que je ne suis pas sûr qu'un vaste public l'accepte. *Lancelot du lac* de Bresson est superbe, mais super confidentiel. C'est le même problème. Mais peut-être que dans dix ans je saurai faire accepter au public les côtés délicats de *Tristan et Isolde*. Mon prochain projet, probablement, est une histoire d'amour contemporaine, à New York. Un homme doit choisir entre deux femmes et ne sait pas quoi faire. C'est un défi que je me lance, de savoir comment je peux filmer dans le New York d'aujourd'hui. J'ai aussi un autre projet dans le monde de la musique du rock'n'roll. Ce sujet n'a pas encore été bien traité à l'écran. Une histoire d'amour entre un journaliste et une chanteuse de rock urbain... Je tournerais probablement à Los Angeles et San Francisco. Cela me rapprocherait de ce que j'ai toujours eu envie de faire, une comédie musicale, parce que c'est dans ce genre qu'il faut combiner un maximum d'élements pour texturer un monde complètement à part et complètement réel en même temps !

Entretien réalisé à Londres le 8 juillet 1985 par **Tchalaï Unger**

les 12 premiers numéros de l'Écran fantastique sont épuisés... Triste!

On peut encore les retrouver en passant une petite annonce mais... les prix ont monté !

13 L'Empire Contre-Attaque, Star Trek, Le film, Fog (dossiers), Irvin Kershner, Gary Kurtz, Nick Allder, Robert Wise, John Carpenter, Peter Fleischmann (interviews).

14 Le Trou Noir, Maniac et Mother's Day, Le Tour du Monde du Fantastique (dossiers), Nicolas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman, Gebrielle Beaumont (interviews).

15 Superman II, Flash Gordon, The Monster Club (dossiers), Alexandro Jodorowsky, Michael Hodges, Zoran Perisic (interviews).

16 Le 10e Festival de Paris, Les Effets Spéciaux de L'Empire Contre-Attaque, La malédiction finale (dossiers), Lucio Fulci, Lamberto Bava, Robert Powell, Richard Lester, Pierre Spengler (interviews).

17 New York 199097, Le Choc des Titans, Vincent Price (dossiers), John Landis, Donald Pleasence, Ernest Borgnine, Kurt Russell, Debra Hill (interviews).

18 Le Voleur de Bagdad, Douglas Trumbull (dossiers), Roger Corman, Luigi Cozzi, Walerian Borowsky, Desmond Davis, Michael Powell (interviews).

19 Peter Cushing, Cannes 8A (dossiers), David Cronenberg, John Boorman, Ruggero Deodato (interviews).

20 Outland, Excalibur, Hurlements, (dossiers), Ray Harryhausen, Oliver Stone, David Hemmings, Jenny Agutter, Joe Spinnell (interviews).

21 Les Loups-Garous, Les Aventuriers de l'Arche Perdue (1), Au-delà du réel (dossiers), Lawrence Kasdan, Roy Ashton, Jean Marais (interviews).

22 Le 11e Festival de Paris, Les Aventuriers de l'Arche Perdu (1, Au-delà du Réel (dossiers), Vincent Price (1), Lucio Fulci, Harrison Ford, Frank Marshall, Ivan Reitman, Terence Young, John Hough (interviews).

23 Conan, Mad Max 2, Wolfen, Doctor Who (1), Peter Weir (dossiers), George Miller, Robert Blalack, Vincent Price (2) (interviews).

24 Wes Craven, Les Maquilleurs d'Hollywood, Doctor Who (2), (dossiers), Moebius, René Laloux, Vincent Price (3) (interviews).

25 Cannes 82, Creepshow, Evil Dead, Tom Burman (dossiers), Stephan King, Georges Romero, Sam Raiml, Don Coscarelli, MLindsay Anderson (interview).

26 Blade Runner, Cat People, Halloween 3 (dossiers), Ridley Soctt, Philip Dick, Syd Mead, Lawrence Paull (interviews).

27 Star Trek 2, Le Dragon du Lac de Feu (dossiers), Nicholas Meyer, HJhal Warwood, William Shatner, Leonard Nimoy (interviews).

28 Poltergeist, The Thing (1) (dossiers), John Carpenter, Frank Marshall, Tom McLoughin (interviews).

29 E.T., The Thing (2), Tron (1), (dossiers), David Warner, Dnald Kirshner, Roy Arbogast, Kurt Russell, (interviews).

30 Le 12e festival de Paris, Tron (2) (dossiers), Sam Raimi, Larry Cohen, Denis Heroux, Harrison Ellenshaw, Don Bluth, Allan Holtzman (interviews).

31 Les Zombies au cinéma, Meurtres en 3-D (dossiers), Damiano Damiani, Sadoff (interviews).

32 The Dark Crystal, L'Empire (dossiers), Jim Henson, Gary Kurtz, Frank Oz, Frank DeFelitta (interviews).

33 Spécial science-fiction (dossier), John Badham, John Dykstra, Tom Savini (interviews). La Genèse de la guerre des Etoiles.

34 Psychose 2, La lune dans le caniveau, (dossiers), Tommy Lee Wallace, Catherine Deneuve Jean-Jacques Beineix (interviews).

35 Cannes 83, Vidéodrome, Les Dents de la mer 3-D, Le Sens de la vie (dossiers), John Badham, David Cornenberg, Monty Python (interviews).

36 Les prédateurs, Tonnerre de feu, Cannes 83, Lon Chaney Sr(dossiers), Tony Scott, Tony Perkins, Richard Franklin, Roy Schneider, Malolm McDowell, (interviews).

37 Superman 3, Krull, Lon Chaney Sr (dossiers), C.3PO, Desmond Lewellyn (interviews).

38 Spécial : Le retour du Jedi !

39 Dead Zone, X-Tro, House of Long Shadows (dossiers), Richard Matheson, Robert Bloch, Stephen King (interviews).

40 WarGames, Dune (dossiers), Dario Argento, John Badham, Walter Parkes (interviews).

41 Le 13e Festival de Paris, La 4e dimension, Michael Jackson's Thriller (dossiers), Joe Dante, Douglas Hickox, Oldrich Lipsky (interviews).

42 Spécial 100 pages sur le nouveau cinéma américain : La foire des ténèbres, Brainstorm, La 4e dimension (dossiers), Douglas Trumbull, Ray Bradbury, Jack Clayton, Jason Robards, Craig Reardon (interviews).

43 Johnny Weissmuller (dossier filmographique), La foire des ténèbres (les effets spéciaux), Dead Zone, L'ascenseur (entretien avec le réalisateur).

44 Les effets spéciaux de L'étoffe des héros (dossier complet), The Wiz, Vidéodrome. Entretiens avec : Candy Clarke, Lucio Fulci, Robert Powell.

45 Conan, La forteresse noire, le studio Millenium (effets spéciaux), Mutant, The Philadelphia Experiment, John Carradine (dossier filmographique). Entretiens avec : Philip Kauffman, Roger Corman, John Carradine, Enki Bilal.

46 La forêt émeraude, Indiana Jones et le Temple Maudit, Star Trek III, Entretiens avec : John Boorman, Bruce Kimmel. John Carradine (dossiers).

47 Spécial Cannes 84. Le Bounty. Les enfants d'une autre dimension. Métropolis 84. Entretiens avec : Christopher Reeves, Christopher Lee, Roger Donaldson, Anthony Hopkins, Giorgio Moroder.

48 Spécial previews : Dune, 1984, The Bride. Dossiers : Indiana Jones et le Temple Maudit, Conan le destructeur, Fay Wray. Entretiens avec : Frank Herbert, Arnold Schwarzenegger.

49 Greystoke (dossier), Phénomèna, Star Trek 3, Entretiens avec : Christophe Lambert, Dario Argento, Léonard Nimoy, Hugh Hudson.

50 Les rues de feu, S.O.S. fantômes, 1984, L'histoire sans (dossiers). Entretiens avec : Ivan Reitman, Val Guest, John Hurt, Noah Hattaway, Walter Hill.

51 Gremlins, les effets spéciaux de S.O.S. Fantômes, Horizons du Fantastique 85 (dossiers). Entretiens avec : Joe Dante, Laszlo Kovacs, Menahem Golan, Mark Damon.

52 La compagnie des loups, le 14e Festival de Paris du Film Fantastique (dossiers), Starman, 2010 (previews). Entretiens avec Davis Blyth, Neil Jordan, Chjhristopher Tucker.

53 Dune, Star Trek 3, Brazil, L'aventure des Ewoks, Razorback (dossiers). Entretiens avec David Lynch, Rafaella De Laurentiis, Terry Gilliam, Carl Schenkel.

54 Les griffes de la nuit, Terminator, Body Double, Le cinéma fantastique italien (dossiers). Entretiens avec Wes Craven, Arnold Schwarzenegger, Dario Argento.

55 2010, Ladyhawke, le retour des morts-vivants, Cat's Eye. Entretiens avec Peter Hyams, Richard Donner.

56 Spécial previews : Day of the Dead, Dream Child, The Stuff, Underworld, Red Sonja, Morons from Outer Space, Starman. Dossier : Baby.

57 Starfighter, Mask, Phenomena (dossiers), 2084 (preview), Ayesha à l'écran (archives).

58 La forêt d'émeraude, Starman, Cannes 85 (dossiers), Dreamscape (preview), l'Atlantide (archives).

La Table des Matières des 50 premiers numéros figure dans nos numéros 56 et 57.

Commandez sans trop tarder les numéros qui manquent à votre collection:

Je commande ces numéros de l'Écran Fantastique que j'entoure ainsi 21

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

au prix de 20 F l'exemplaire plus 2,80 F de port par numéro pour la France ; 5 F pour l'étranger par numéro

soit ☐ *numéros à 20 F* .... F
☐ *ports à* F .... F
au total .... F

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

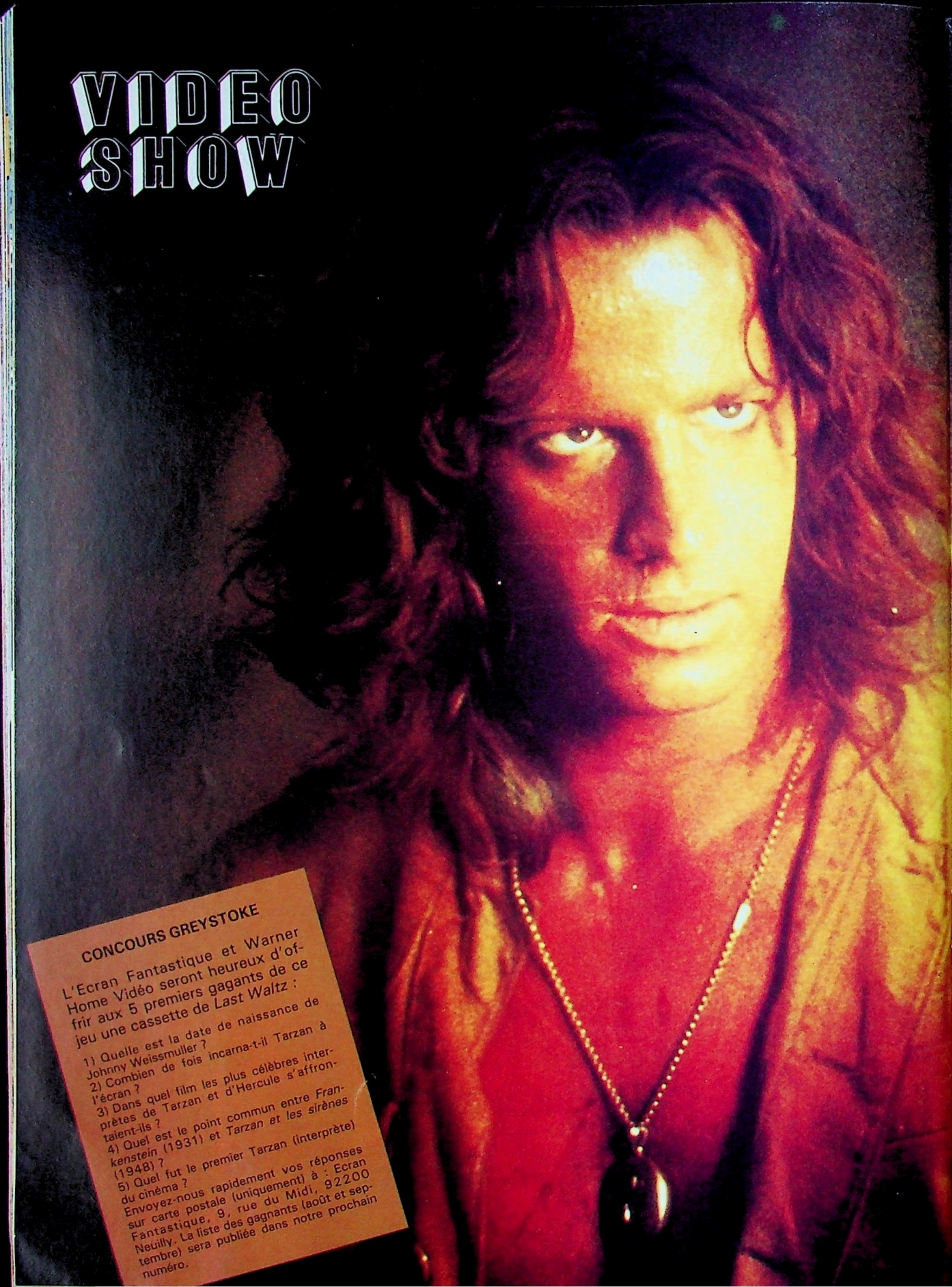
CODE POSTAL .... VILLE ....

PAYS ....

que je règle par CCP ou chèque bancaire ci-joint à l'ordre de I Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris.

date *signature*

VIDEO SHOW



CONCOURS GREYSTOKE

L'Ecran Fantastique et Warner Home Vidéo seront heureux d'offrir aux 5 premiers gagants de ce jeu une cassette de *Last Waltz* :

1) Quelle est la date de naissance de Johnny Weissmuller ?
2) Combien de fois incarna-t-il Tarzan à l'écran ?
3) Dans quel film les plus célèbres interprètes de Tarzan et d'Hercule s'affrontaient-ils ?
4) Quel est le point commun entre *Frankenstein* (1931) et *Tarzan et les sirènes* (1948) ?
5) Quel fut le premier Tarzan (interprète) du cinéma ?

Envoyez-nous rapidement vos réponses sur carte postale (uniquement) à : Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly. La liste des gagnants (août et septembre) sera publiée dans notre prochain numéro.



Notre favori : GREYSTOKE

par Cathy Karani

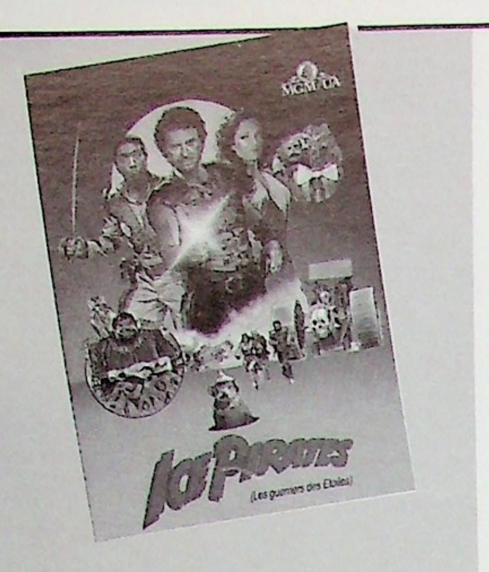
U.S.A. 1984. *Interprétation :* Christophe Lambert. Sir Ralph Richardson. Ian Holm. James Fox. Andy Mc Dowell. *Réalisation :* Hugh Hudson. *Durée :* 2h 17. *Distribution :* Warner Home.

SUJET : « Embarqués pour un lointain continent, le jeune Lord Greystoke et son épouse échouent sur une île africaine où va naitre leur enfant. A la mort de ses parents, le bébé sera élevé parmi les singes, et ce n'est que beaucoup plus tard qu'il découvrira ses véritables origines et la civilisation. L'opposition d'une éducation et d'une origine entre lesquelles John Greystoke demeurera à jamais partagé... »

CRITIQUE : Véritable mythe littéraire et cinématographique, le personnage de Tarzan (dont il n'est jamais fait mention sous ce nom) devait enfin et après une cinquantaine de versions où il fut progressivement malmené jusqu'à l'absurdité, trouver sa véritablke identité à travers l'œuvre magistrale réalisée par Hugh Hudson. Délaissant l'aventure naïve et colorée, Hudson s'est attaché à mettre en lumière les tourments d'un être partagé entre deux univers opposés mais régis par des lois également impitoyables, qu'il va s'efforcer de respecter avant de se révolter et de faire un choix dont lui même ne pourra jamais affirmer qu'il soit le bon. Consacré dans sa première partie à l'éducation animale de l'enfant sauvage, *Greystoke* nous offre une vision qui pour être grandiose par son décor naturel et sa mise en scène, s'applique à nous dévoiler sur un plan intimiste les règles de cette communauté de singes au sein de laquelle l'enfant humain va évoluer jusqu'à une totale identification qui sera brisée par la révélation de ses origines qu'il apprendra à découvrir au cœur de la puritaine Angleterre du 18e siècle. Au delà de son talent de cinéaste qu'il applique ici avec virtuosité, Hudson fait également preuve d'une intelligence teintée de sensibilité et dépeint cet environnement déterminant pour l'histoire avec une véracité que seuls atteignent d'excellents documentaires. Le spectateur est donc d'autant concerné par l'affliction que subit le héros dans son introduction progressive vers le monde civilisé dont il va découvrir les affres, les coutumes, les passions jusqu'à cet état d'apprivoisement temporaire dont les digues fragiles cèderont devant le désespoir de la mort et le mur de l'incompréhension. Tel un véritable héros fantastique, John Greystoke est un être entier en quête d'un absolu que seul un retour à ses sources pourra peut-être lui restituer. Respectueux de l'ouvrage de Burroughs qui engendra ce mythe, mais également soucieux de nous en offrir sa propre vision, Hudson a su tant sur le plan artistique que technique s'entourer d'une équipe dont on peut à chaque instant et à travers chaque image mesurer le talent et la passion qu'il ont investi dans cette œuvre grandiose et bouleversante, au sein de laquelle Christophe Lambert révélait ses passionnantes facultés de comédien.

Doté d'atoûts exceptionnels (maquillages, acteurs, photographie et musique) *Greystoke* confine au chef-d'œuvre, et ce n'est certes pas ce passage au format réduit de la vidéo qui pourra nous en détromper car ses qualités y demeurent intactes.

Copie et duplication excellentes.



ICE PIRATES

U.S.A., 1984. **Interprétation** : Robert Urich. Mary Crosby. Michael D. Roberts. **Réalisation** : Stewart Raffill. **Durée** : 1 h 37. **Distribution** : RCV. Inédit.

SUJET : « Dans un très lointain futur, au sein d'un univers galactique imaginaire, règnent les terrifiants templiers de l'Empire, ayant acquis leur pouvoir grâce au contrôle absolu qu'ils exercent sur la distribution de l'eau, denrée devenue rarissime et qui régit l'existence de chacun. Las de cette tyrannie, les guerriers des étoiles vont lutter pour la sauvegarde des libertés et l'abolition du règne de l'Empire... ».

CRITIQUE : Véritable bande dessinée cinématographique à la manière du délirant *Bukaro Banzaï, Ice Pirates* n'atteint cependant jamais le souffle aventureux et le rythme endiablé indispensables pour soutenir son propos. Si l'important budget dont a bénéficié le film aboutit à un spectacle sympathique et malgré tout divertissant, on y appréciera davantage les maquillages, costumes et décors riches et soignés se disputant la place dans chaque séquence que les trouvailles ou la mise en scène. Classique et quelque peu figée, cette dernière, dûe à Stewart Raffill (dont on se souviendra de l'excellent *Philadelphia Experiment)* s'accorde difficilement à un tel sujet, d'autant que les éléments divers qui composent *Ice Pirates* dévoilent de flagrante manière leurs références à *Star Wars* (le trio de héros, la scène du bar spatial, les habitants de l'Empire) et à *Mad Max* (les véhicules et certains costumes) entres autres. Plus naïf et moins spectaculaire que ses illustres modèles, *Ice Pirates* pâtit donc de ces comparaisons qui ne sont aucunement à son avantage, ce que l'on regrette d'autant que ni les moyens ni la volonté ne sont ici en cause. A voir au second degré. Copie et duplication excellentes.

SENTENCES DE MORT

(Delirium). U.S.A., **Interprétation** : Turk Cekovsky. Debi Chaney. Terry Ten Broek. **Réalisation** : Peter Maris. **Durée** : 1 h 30. **Distribution** : Warner.

SUJET : « Lancés sur les traces d'un meurtrier qui assassine sans raison, semble-t-il, des jeunes femmes rencontrées par hasard, deux policiers vont découvrir un véritable syndicat du crime s'arrogeant le droit à l'auto-justice... »

CRITIQUE : Le Vietnam et les êtres inaptes à la réinsertion sociale qui en sont revenus ont fait l'objet de nombreuses réalisations *(Voyage au bout de l'enfer, Le Droit de tuer, Rambo)* qui, toutes, d'une certaine manière, remettaient en cause l'équilibre psychologique de ces individus frappés de manière indélibile par les événements qu'ils avaient vécus. *Delirium,* bien que d'une qualité très inférieure, s'inspire de ce même thème et met en scène les délires meurtriers d'un jeune rescapé du Vietnam. Si cela nous vaut quelques séquences où se mêlent violence et hémoglobine, l'intérêt du film ne réside pas dans cet aspect mais plutôt dans la description d'un groupe de justiciers qui évoque à divers égards, *La nuit des juges,* réalisé ultérieurement. On y découvre en effet une chambre secrète au sein de laquelle un groupe siège et délibère, décidant du droit de vie et de mort de certains individus ayant échappé aux rouages de la justice traditionnelle. Ce thème, hélas mal exploité ici, nous remet en mémoire également des œuvres telles que *Le Justicier,* ou *Vigilante,* entre autres, et l'on regrettera d'autant que la platitude de la réalisation et le jeu sans conviction des comédiens ne permettent pas une meilleure exploitation du sujet. Copie et duplication excellentes.



SUEURS FROIDES



(Vertigo). U.S.A., 1958. **Interprétation** : James Steward. Kim Novak. Barbara Bel Geddes. **Réalisation** : Afred Hitchcock. **Durée** : 2 h 08. **Distribution** : CIC/3M.

SUJET : « Alors qu'il vient de démissionner de la police à la suite d'un drame dans lequel sa phobie du vide a été mise en cause, l'inspecteur Fergusson est contacté par un vieil ami qui lui demande de suivre sa femme afin de découvrir les raisons de son étrange comportement. Ce sera le début d'une escalade vers le crime « presque parfait » au terme duquel Fergusson parviendra enfin à vaincre son vertige... ».

CRITIQUE : Parmi cette remarquable série des chefs-d'œuvre du Maître du suspense que CIC/3M a eu l'heureuse idée de sortir en vidéo, *Vertigo* est incontestablement l'un des plus brillants. Inspiré d'un roman de Boileau et Narcejac d'après lequel fut écrit une scénario sans faille, *Vertigo* évoque une diabolique boîte de Pandore, dont chaque recoin recèle un mystère plus inquiétant que celui qui vient de nous être livré. Doté d'une rigueur narrative à travers laquelle le style hitchcockien fait merveille, *Vertigo* recèle une nouvelle fois ce piège cher à l'auteur, dans lequel héros et spectateur sont manipulés de main de maître, inversant ainsi les lois essentielles du thriller. Moraliste et cruel, *Vertigo* nous offre une inquiétante descente aux enfers conditionnée par ce vertige dévorant au terme duquel le héros sera entraîné par ce double miroir incarné par Kim Novak dont l'altière blondeur et la beauté fragile nous rappellent la passion d'Hitchcock pour Grace Kelly. Plus qu'à travers tous les autres films du maître, *Vertigo* démontre l'influence d'Hitchcock sur l'œuvre de Brian de Palma dont on retrouve ici l'origine des hommages rendus à travers des réalisations telles que *Pulsions, Obsession* et plus récemment *Body Double.* Autant de témoignages d'une légitime fascination que l'on ne peut que partager à la vision de cette œuvre superbe. Si les couleurs originales ont perdu de leur éclat, la copie et la duplication sont excellentes.

VIDEO SHOW

LE TUEUR DE SAN FRANCISCO

(Killer's Delight). U.S.A., **Interprétation** : James Luisi. Susan Sullivan. John Karlen. **Durée** : 1 h 30. **Distribution** : Warner. Inedit

SUJET : « Cinq jeunes femmes sont égorgées successivement dans une petite ville californienne sans que la police parvienne à découvrir un seul indice susceptible de la conduire au meurtrier. La liste des victimes s'allongeant, l'inspecteur De Carlo se met en quête du psychopathe... ».

CRITIQUE : Conçu à la manière d'un télé-film, *Killer's Delight* en recèle les faiblesses rythmiques et scénaristiques et ne dénote d'aucune originalité particulière. Semblable à la multitude de psychopathes ayant jusqu'alors défilé sur nos écrans, celui qui hante ce film ne s'en démarque aucunement, perturbé comme il se doit par un complexe d'Oedipe des plus virulents, conduisant le sage citoyen qu'il est à se transformer en sadique meurtrier.
Si ce film au climat malsain suggère des crimes et des tortures insoutenables, l'image ne nous permet guère d'en juger. On assiste donc avec un certain ennui à cette poursuite policière qui s'achèvera par la capture du tueur, avant que l'ultime image ne nous révèle une conclusion pour le moins déroutante... Copie et duplication excellentes.





SHEENA

U.S.A., 1984. **Interprétation** : Tanya Roberts. Ted Wass. Donovan Scott. **Réalisation** : John Guillermin. **Durée** : 1 h 57. **Distribution** : GCR.

SUJET : « Un jeune couple de scientifiques trouve la mort dans une contrée africaine où ils effectuaient des recherches. Leur fillette, adoptée par une tribue convaincue d'avoir découvert en elle la reine promise par une légende, grandira, entourée d'animaux, jusqu'aux jour où il lui faudra lutter pour sauver sa patrie des griffes de prospecteurs sans scrupules... ».

CRITIQUE : Si la bande dessinée qui inspira *Sheena* fit en son temps de nombreux adeptes, il y a fort à parier que le film, quant à lui, ne laissera pas de souvenir impérissable dans la mémoire des spectateurs. Ce constat est d'autant plus désolant que cette production possède à son actif nombre d'atoûts non négligeables. Réalisé dans de superbes décors naturels par le vétéran John Guillermin, conférant à cette aventure une ampleur et une beauté visuelle des plus attractives, *Sheena* souffre de deux faiblesses majeures : la première tient à un scénario des plus conventionnels, totalement dénué d'intérêt autant que de surprise ; la seconde appartient au choix de l'héroïne dont le talent et la conviction semblent beaucoup plus contestables que les formes pulpeuses qu'elle arbore. Demeurent de belles images, une naïveté assez déroutante pour engendrer le rire, et, outre le plaisir de contempler la scrupturale Tanya Roberts, la satisfaction de ne jamais subir l'ennui et de goûter avec bonheur à une merveilleuse partition musicale signée Richard Hartley. Copie et duplication excellentes.

LA NUIT DES JUGES

(The Star Chamber). U.S.A., 1975. **Interprétation** : Michael Douglas. Hal Holbrook. Yaphet Kotto. **Réalisation** : Peter Hyams. **Durée** : 1 h 44. **Distribution** : CBS/Fox.

SUJET : « Les mystérieux rouages de la Justice apparaissent au magistrat Hardin davantage conçus pour défendre la pègre que pour en protéger les honnêtes citoyens. Leur complexité est telle qu'un simple vice de forme suffit à faire relâcher un meurtrier. Ecœuré par la fragilité de cette balance aveugle, Hardin décide de trouver un autre moyen pour faire appliquer une juste sentence... ».

CRITIQUE : Avec intelligence et concision, Peter Hyams *(Capricorne One, Outland)* s'est attaqué au thème de l'auto-défense, qu'il traite ici avec un sens aigü de la psychologie, à travers le personnage d'un juge intègre, victime de sa foi vacillante envers sa profession. Par un habile détournement des événements (les présumés coupables se revèlent innocents) Hyams prend résolument parti et nous démontre la faiblesse et la légèreté des jugements péremptoires. A l'instar du héros, le spectateur est manipulé et prend parti jusqu'à adhérer totalement à ces décisions sans appel rendues par un groupe de fanatiques au sein d'une chambre érigée pour pallier aux « déficiances » juridiques. Dans le cadre de cette chambre étoilée, le doute n'est pas de mise et la sanction est mortelle, seule cette vérité fatidique jaillissant enfin permettant au juge Hardin de retrouver l'intégrité requise à son exercice. A travers les états d'âme de ce héros, Hyams nous révèle les failles d'un système dont « l'efficacité » même le rend plus dangereux que celui auquel il veut se substituer. Jamais sans doute jusqu'alors ce sujet n'avait été traité avec autant de nuances et d'efficacité, réussite pleinement dûe à la composition remarquable des comédiens en tête desquels Michael Douglas fait une nouvelle fois la preuve de son talent. On appréciera d'autant le film qu'il recèle un authentique sens du rythme, éblouissant dans les scènes d'action, dont la poursuite finale est un modèle du genre. Un spectacle dont les multiples qualités feront l'unanimité. Copie et duplication excellentes.



L'Histoire sans fin

L'HISTOIRE SANS FIN

(The Neverending Story). Allemagne 1984. **Interprétation** : Noah Hathaway. Barret Oliver. Tami Stronach. **Réalisation** : Wolfgang Petersen. **Durée** : 1 h 34. **Distribution** : Warner Home.

SUJET : « Après le décès de sa mère, Bastien est devenu un enfant rêveur et replié sur lui-même, auquel seules ses lectures permettent une échappatoire momentanée aux moqueries de ses copains. Jusqu'au jour où, dans l'antre d'un antiquaire, il va découvrir cet ouvrage extraordinaire qui l'entraînera aux confins de l'imaginaire, dans une histoire sans fin dont il deviendra le héros... ».

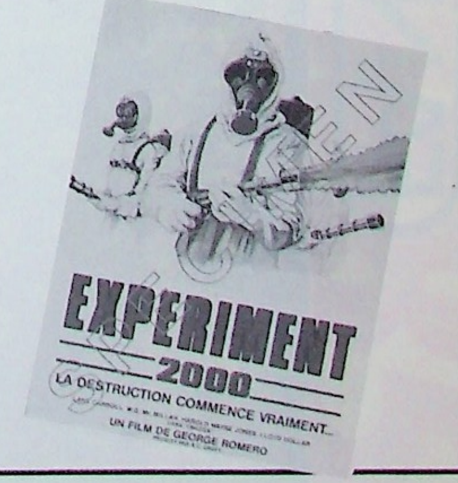
CRITIQUE : A l'heure où le remarquable *Legend* de Ridley Scott fait son apparition sur nos écrans, il est intéressant de (re)découvrir ce film enchanteur de Wolfang Petersen (*Das Boot*), dans la mesure où ces deux œuvres se rejoignent à travers le thème du Merveilleux, certainement l'un des plus visuels qui soit. Néanmoins, si le film de Scott semble incertain quant au public auquel il s'adresse, *L'histoire sans fin* est indéniablement conçu pour les enfants, ne disposant pas moins de deux véritables héros auxquels les représentants des petites classes pourront tour à tour s'identifier. Qui plus est, l'univers enchanteur et démesuré de *L'histoire sans fin* semble directement engendré par un enfant donnant libre cours à sa faculté de rêver, ainsi que le démontrent situations (Bastien dans le grenier, sa chevauchée finale sur le dragon) et créatures (la chauve-souris géante, la tortue, le colosse de pierres, l'oracle, la faune de la cour) parcourant le film. Cependant, et si *L'histoire sans fin* peut conquérir d'emblée le cœur des plus petits, la tragédie (le néant) et la terreur (Gmork) qui s'y profilent sont autant d'atoûts à même d'accaparer l'intérêt des grands qui ne manqueront pas d'être également séduits par la qualité visuelle du film, et peut-être intéressés par la moralité de cette fable philosophique remettant en cause la difficulté que nous avons parfois à faire la part du rêve — au risque que *L'histoire sans fin* cesse, un jour, pour chacun de nous... Copie et duplication excellentes.

EXPERIMENT 2000

(The Crazies). U.S.A., 1977. **Interprétation** : W.G. Mc Millan. Harold Wayne Jones. **Réalisation** : George Romero. **Durée** : 1 h 43. **Distribution** : Victory.

SUJET : « Un satellite renfermant un virus toxique s'écrase, répandant son contenu sur la petite ville d'Elbon, dont les habitants contaminés vont progressivement faire preuve d'une folie meurtrière devant laquelle l'armée, envoyée en renfort, se révèlera impuissante. Le mal se propagera de manière inquiétante sans qu'il semble possible d'y apporter une solution... ».

CRITIQUE : Réalisé par George Romero plusieurs années après *Night of the Living Dead*, dont il est évocateur à plus d'un titre, *The Crazies* (rebaptisé *Experiment 2000* pour sa sortie en vidéo, distribué en salles sous le titre stupide de *La nuit des fous vivants !)* apparaît comme un film « amateur », dont les qualités techniques et artistiques laissent pour le moins à désirer. Si l'on se surprend à établir une relation avec *Night of the Living Dead, The Crazies* ne recèle hélàs ni l'intensité dramatique, ni le climat de terreur qui avait présidé au chef-d'œuvre de Romero.
Tout au long de sa projection, le spectateur assiste à une mascarade cacophonique où se débattent des comédiens peu crédibles filmés avec une platitude pour le moins désolante. Le rythme lent et le choix des interprètes, sont autant d'éléments négatifs qui mettent ici en cause les réelles capacités de réalisateur de George Romero, dont on se souviendra que ses meilleurs films ont été faits en collaboration avec d'autres. Livré à lui-même ici, il engendre une œuvre dont le caractère très moyen et l'incohérence ne sont sauvés que par un excellent montage, exercice dans lequel Romero excelle. On ne saurait donc recommander cette vision qu'aux inconditionnels de Romero, dans l'attente de son prochain film fort prometteur : *Day of the Dead.* Copie et duplication moyennes.



LA PHOTO MYSTERE



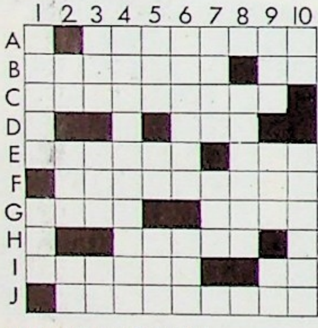
La photo mystère

De quel film cette photo est-elle extraite ? Communiquez-nous rapidement le titre sur carte postale (uniquement), adressée au 9, rue du Midi, 92200 Neuilly. Un cadeau-surprise pour les cinq premiers gagnants !

MOTS CROISES N° 30

PAR MICHEL GIRES

SPECIAL : FILMS-CATASTROPHES



HORIZONTALEMENT

A. Prénom de la vedette masculine de *Tremblement de terre* (1974).
B. Engloutierai. Docteur-fou qui voulait conquérir le monde.
C. Film-catastrophe de John Ford et Stuart Heisler (1937) dont Jan Troell fit un mauvais remake en 1979.
D. Se rendra à...
E. Volcan-vedette des *Derniers jours de Pompéi*. Début de vahiné.
F. Continent supposé détruit par une catastrophe, qui inspira notamment Jacques Feyder et George Pal.
G. Frôla (le sol). Fin de shérif.
H. Fruit.
I. Catastrophe qu'affronta John Huston dans *La Bible*. Initiales inversées de la vedette féminine de *Stromboli*.
J. Film-catastrophe de Clarence Brown (1939) avec Tyrone Power et Myrna Loy.

VERTICALEMENT

1. Havane incomplet en désordre. Prénom de la vedette masculine des *Oiseaux* d'Hitchcock.
2. Indique un choix. Voyelles de catastrophes. Film de Luis Bunuel (1957).
3. Moitié de cirque. Consonnes de solstice. Article.
4. Ville détruite en même temps que Pompéi.
5. Ira à l'envers. Se rend à... Suit alter.
6. Racine en désordre. Vedette principale de *La tour infernale*.
7. Prénommé Billy : titre d'un film de John Schlesinger (1963). ... père... fils.
8. Le Poséidon en était un.
9. ... *Million B.C.* : film-catastrophe préhistorique. Prénom inversé de miss Lupino. Prénom de la femme de John, auteur d'un mauvais Tarzan.
10. Négation anglaise. Ce Van affronta un séisme dans *Le pays du dauphin vert* (1947).

Solution du n° 29

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	S	A	V	A	N	T	■	B	A	L
B	A	N	A	C	O	N	D	A	■	A
C	R	■	M	O	N	S	T	R	E	S
D	R	O	P	E	■	■	■	T	■	E
E	A	M	I	■	B	R	U	L	I	R
F	Z	C	R	R	O	■	■	E	T	■
G	I	■	E	O	L	■	S	T	A	R
H	N	O	S	F	E	R	A	T	U	■
I	■	Z	■	E	R	A	B	■	■	S
J	L	U	C	I	O	T	U	L	C	I

PETITES ANNONCES

CHERCHE les numéros 2, 4 et 12 de l'E.F. Pierre Trepon, Cité Mortenol Sud, 2e étage, esc. 7, n° 721. Pointe à Pitre. Guadeloupe.

RECHERCHE documents sur Harrison Ford, Mel Gibson, Sean Young, Darryl Hannah et les *Mad Max*. Marc Sessego, 10, rue des Cerfs, 91800 Brunoy.

AMATEUR de compositions musicales propose à la vente nombreuses importations italiennes, américaines et anglaises de b.o. intégrales de films fantastiques sur support disque, ainsi que cinq synopsis originaux relatifs à l'onirisme. Jean-Marc Cosquéric, Boîte Postale, 37, 93380 Pierrefitte. Tél. : 822.75.67 (en matinée).

AMATEURS de Gore : le nouveau numéro de « The Splatter Times » (en anglais) vient de paraître ! Au sommaire : *Day of the Dead* (reportage sur le tournage), *Grave's End* (nouveau film anglais avec Caroline Munro, Bobbie Bresee, Ralph Bates, Michael Gothard), « Mes années avec H. G. Lewis » (un témoignage de Daniel Krogh), entretien avec John Buechler, et la revue critique des derniers films du genre. Toute commande : Donald Farmer, Splatter Times, 603 S.W. 35 th St., n° 3, Palm City, Fla. 33490. U.S.A. Le numéro : $ 2.50.

THEATRE : le théâtre du Nid présentera les 23 et 24 septembre prochain « Et le sommeil ne reviendra plus », spectacle adapté de la nouvelle de Jean-Pierre Andrevon parue dans le recueil « celui qui vient de la nuit » (NéO). Pour tous renseignements, contacter : Olivier Monthioux, Théâtre du Nid, 29, impasse du petit Gué, 23000 Guéret. Tél : 16 (55) 52.91.31 ou 52.24.77.

RECHERCHE tous documents sur *S.O.S. fantômes* et la trilogie *Star Wars*. Christophe Mathieu, B.P. 26, 06600 Antibes.

LA GUERRE DU GORE N'AURA PAS LIEU !

Gore : sang coagulé (c.f. Larousse)

Forme mineure du 7e art, le *gore* suscite actuellement de nombreuses polémiques quant à sa réelle utilisation, désormais réservée, le terme étant déposé. Le *gore* n'existe plus qu'à la faveur d'un droit de péage ; faut-il prendre ce *gore* au pied de la lettre et parler de films U.S. (Ultra-Sanglants), ou justifier son utilisation en démontrant son universalité ? Ainsi, n'y a t-il point un *Gore*batchev tout neuf, et un *Gore*ki de fameuse mémoire ? En Italie, un délicieux *Gore*gonzolla, en vieille Angleterre un gros *Gore*go, en Suisse un *Gore*tta ? Balzac n'a t-il pas écrit « Le père *Gore*iot » ? La *Gore*gone à la tête auréolée de serpents hurlait à ses ennemis : « De profundis Gorgeo » (citation latine récemment utilisée dans un film intitulé *Gorege Profonde)* ? Cette allégorie du *gore* ne semble donc pas limitative, et ne risque aucunément l'engorgement. Le *Gore* mort rend l'âme ? Certes non ! Alors, gare au *Gore*... comme dirait Brassens.

Lauréats du second concours « gore » de l'Ecran Fantastique : ***Arnoldo Bruno*** *(Mantes la Ville) ;* ***Becquart Pascal*** *(Lille) ;* ***Bernou Jean-Louis*** *(Fresnes) ;* ***Cocollos Philippe*** *(St Denis) ;* ***Comard Laurent*** *(Sceaux) ;* ***Grosjean Christophe*** *(Melisey) ;* ***Guilhem Paulette*** *(Carcassonne) ;* ***Guilhem Roger*** *(Gennevilliers) ;* ***Hauser Stephane*** *(Venissieux) ;* ***Herpe Hervé*** *(Brive) ;* ***Hiesleur David*** *(Louvroil) ;* ***Hoeltzel Philippe*** *(Nancy) ;* ***Koza Christophe*** *(Ham) ;* ***Lehmann Olivier*** *(Villette les Dole) ;* ***Macret Patrice*** *(Casson) ;* ***Nihajlovic Damir*** *(Champagne S/Oise) ;* ***Minvielle Jean-Marc*** *(Pau) ;* ***Mirouse Philippe*** *(Toulouse) ;* ***Perroux Joël*** *(Sartrouville) ;* ***Pernet Pascal*** *(Paris 9e) ;* ***Schiavetto Jacques*** *(Freyming-Merlebach) ;* ***Sagot Jean-Claude*** *(Arcueil) ;* ***Thiellement Stephane*** *(Embrun) ;* ***Thierry Morer*** *(Besançon) ;* ***Verry Philippe*** *(Ferrette).*

Bonnes réponses (voir E.F. n° 58) ; 1 : *Frayeurs* ; 2 : *La morte-vivante* ; 3 : *Histoires d'outre-tombe* ; 4 : Dario Argento.